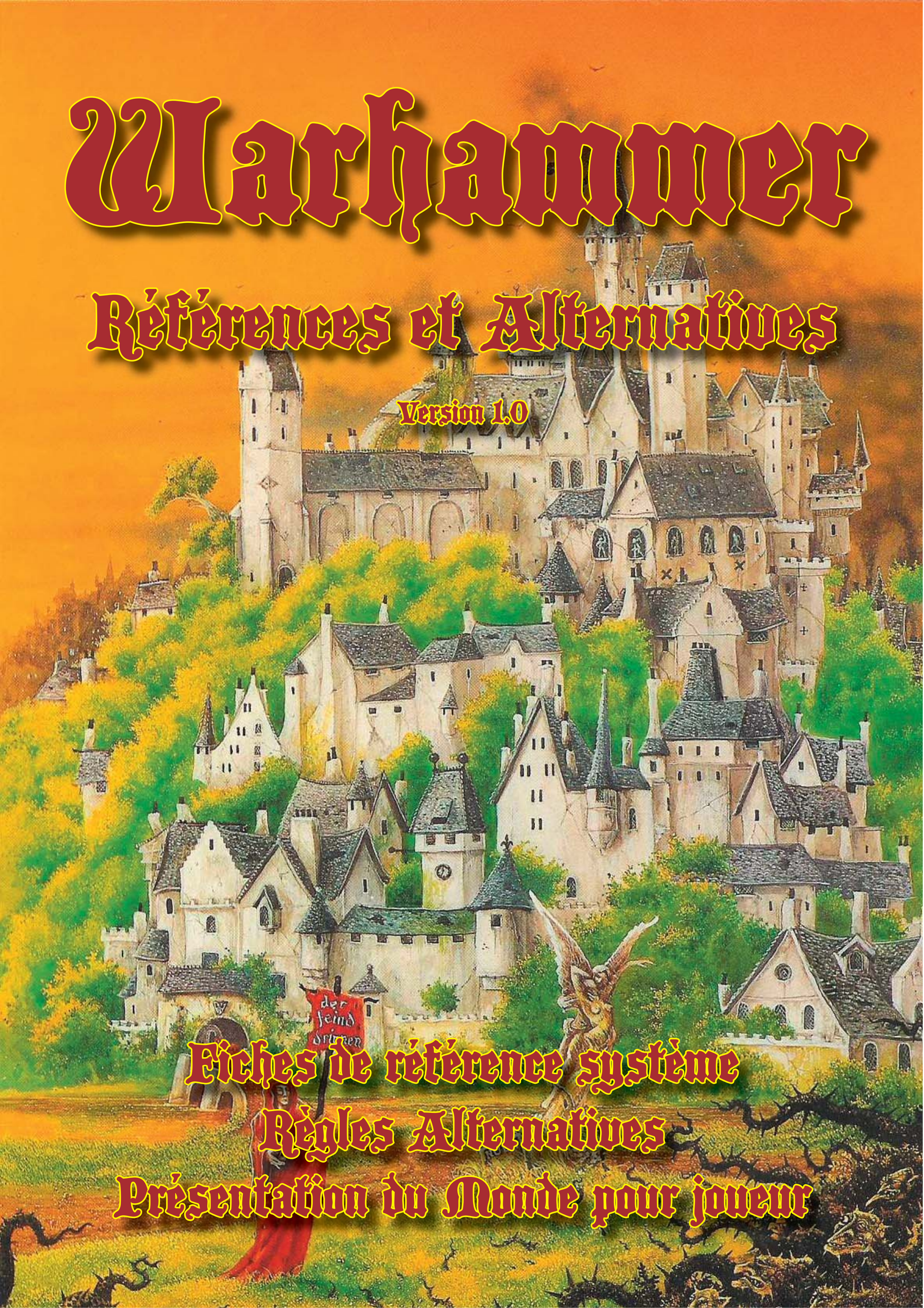


Warhammer

Références et Alternatives

Version 1.0

Fiches de référence système

Règles Alternatives

Présentation du Monde pour joueur



Ce document a été créé pour Warhammer, le Jeu de Rôles seconde édition.

Il contient:

1) Une création alternative de personnage sous forme d'une feuille de référence directement exploitable. Cette dernière contient deux méthodes de création: La méthode dite classique, avec toutes les tables nécessaires, et l'alternative avec répartition de points. Les changements majeurs de la version alternative sont: une répartition de points pour les caractéristiques principales, la création de la caractéristique secondaire "Initiative (I)", et une attribution du score de blessure proportionnelle à l'Endurance du personnage. De plus, une règle a aussi été ajoutée pour un personnage dont le score de blessure a été réduit à 0. Tous ces systèmes sont optionnels et indépendants.

2) Contenu au sein de la Création Alternative, une option sur la possibilité d'offrir une carrière de Sorcier de Village aux personnages Halflings, revenant ainsi à l'esprit de la première édition de Warhammer JdRF. Ainsi qu'une considération sur les prêtres non-humains (Halflings et Elfes, pour être précis).

3) Toujours au sein de la même rubrique "Création de Personnages", une règle alternative d'Initiative personnalisée et laissant une chance aux faibles scores d'initiative.

4) Deux Livrets de référence système pour les joueurs, afin de mieux appréhender les règles de base (notamment les détails des combats. Le livret contient les actions simples et les actions avancées, sans distinction). Ces livrets comprennent les règles de combat, de dégâts, de critique, les règles spéciales (fureur d'Ulric), ainsi que l'utilisation des points de destin et de fortune.
En premier lieu, vous trouverez la version classique du livret, puis la version alternative (contenant une courte modification concernant l'initiative et prenant en compte le fait que vous avez adopté la règle alternative pour le 0 Blessures proposée, plus une modification de la Fureur d'Ulric empêchant de relancer le D10 au-delà du troisième 10 d'affilée.)

5) Enfin une série de documents concernant le monde à donner à tout joueur ne connaissant pas Warhammer.

6) Et pour finir quelques pages d'illustrations d'ambiance à fournir aux joueurs pour visualiser le monde de Warhammer.

Il est à noté que la plupart des informations de Background sont tirées de la première édition du JdR Warhammer. Il est possible qu'elles rentrent parfois en conflit avec certaines mises à jour de la seconde édition. A vous, MJ, donc, de voir ce que vous désirez garder et ce que vous désirez modifier/enlever.
En espérant que ce document vous sera utile.

Les illustrations sont toutes tirées des livres de base Warhammer première et seconde édition, et des suppléments "bestiaire du vieux monde" et "Arsenal du Vieux Monde".

Ce document devrait bientôt être enrichi d'un livret de référence système consacré à la magie.

Kobbold.

Création de Personnages

Création d'un personnage

1) Choisissez votre race.
2) Déterminez vos caractéristiques.
3) Notez vos traits raciaux.
4) Apportez vos détails personnels.
5) Déterminez votre carrière de départ et notez les détails de votre carrière.
7) Sélectionnez votre promotion gratuite.

Caractéristiques

Répartir 95 points entre les caractéristiques principales (maximum 20 points par caractéristique principale) puis rajouter les bonus raciaux. Ou jeter 2D10 par caractéristique principale, puis ajouter les bonus raciaux.

Caractéristiques	**Elfe**	**Halfling**	**Humain**	**Nain**
***Pincipales**				
Capacité de Combat (CC)	+20	+10	+20	+30
Capacité de Tir (CT)	+30	+30	+20	+20
Force (F)	+20	+10	+20	+20
Endurance (E)	+20	+10	+20	+30
Agilité (Ag)	+30	+30	+20	+10
Intelligence (Int)	+20	+20	+20	+20
Force Mentale (FM)	+20	+20	+20	+20
Sociabilité (Soc)	+20	+30	+20	+10
***Secondaires**				
Attaques (A)	1	1	1	1
Mouvement (M)	5	4	4	3
Magie (Mag)	0	0	0	0
Point de Folie (PF)	0	0	0	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10 et consultez la Table 2-3 : Points de Destin de Départ			
Points de Blessures (B)	Consultez la Table 2-1: Points de Blessures de Départ (alternatif) ou lancez 1D10 et consultez la table 2-2			
Bonus de Force (BF)	Chiffre des dizaines de la Force de votre personnage			
Bonus d'Endurance (BE)	Chiffre des dizaines de l'Endurance de votre personnage			
Initiative (I)	Chiffre des dizaines de l'Agilité ou de l'Intelligence de votre personnage (optionnel – voir plus bas)			

TABLE 2-1:

Points de Blessures de Départ (alternatif)	
Endurance	**Blessures***
10-14	8
15-20	9
21-25	10
26-30	11
31-36	12
37-43	13
44-50	14

TABLE 2-2:

Points de Blessures de Départ (classique)				
D10	**Nain**	**Humain**	**Elfe**	**Halfling**
1-3	11	10	9	8
4-6	12	11	10	9
7-9	13	12	11	10
10	14	13	12	11

*spécial: Les Elfes sont d'une constitution plus légère et sont donc affublés d'un malus de -1 au total de points de blessures de départ.

TABLE 2-3				
POINTS DE DESTIN DE DEPART				
D10	**Elfe**	**Halfling**	**Humain**	**Nain**
1-4	1	2	2	1
5-7	2	2	3	2
8-10	2	3	3	3

Traits Raciaux

Traits Raciaux des Elfes

Compétences: Connaissances générales (elfes), Langue (eltharin), Langue (reikspiel).
Talents : Acuité visuelle, Harmonie aethyrique ou Maîtrise (arcs longs), Intelligent ou Sang-froid, Vision nocturne.

Traits Raciaux des Humains

Compétences: Commérage, Connaissances générales (l'Empire), Langue (reikspiel).
Talents: 2 talents donnés par la Table 2-4 : Détermination Aléatoire des Talents*.

Traits Raciaux des Halflings

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Langue (halfling), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier ou fermier).
Talents: Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne et 1 talent donné par la Table 2-4 : Détermination Aléatoire des Talents*.

Traits Raciaux des Nains

Compétences: Connaissances générales (nains), Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Métier (forgeron, maçon ou mineur).
Talents: Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne .

*Les talents devant être déterminés aléatoirement pourront aussi être, au choix du joueur, choisis par lui sur la table 2-4 sans avoir besoin de jeter les dés. Le joueur a donc le choix de l'aléatoire ou non.

TABLE 2–4 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES TALENTS

Talent	Halfling	Humain	Talent	Halfling	Humain	Talent	Halfling	Humain
Acuité auditive	01-05	01-04	Guerrier Né	39-43	36-40	Robuste	72-76	70-73
Acuité visuelle	06-10	05-09	Imitation	44-48	41-44	Sain d'Esprit	77-81	74-77
Ambidextrie	11-15	10-14	Intelligent	49-53	45-49	Sang Froid	82-86	78-81
Calcul mental	16-20	15-18	Réflexe Eclair	54-57	50-53	Sixième Sens	87-91	82-86
Chance	21-25	19-22	Résist. Magie	58-59	54-57	Sociable	92-96	87-90
Course à pied	26-30	23-26	Résist. Accrue	60-63	58-61	Tireur d'Elite	97-00	91-95
Dur à Cuire	31-34	27-31	Résist. Maladies	64-67	62-65	Vision Nocturne	-	96-00
Force accrue	35-38	32-35	Résist. Poisons	68-71	66-69			

Les Carrières

Les carrières rajoutées:

Certaines carrières ont été rajoutées dans le système alternatif comme carrières de base possibles pour certaines races. Ceci vient de plusieurs faits.
Avant tout, il s'agit de se rapprocher de l'esprit du background de Warhammer première édition, un background plus sombre, et surtout moins manichéen.
De plus, les races non-humaines mériteraient d'être moins idéalisées. Les Elfes sylvestres sont tout à fait aptes à devenir chasseurs de prime, par exemple. Certes, ils ne le feront pas tant pour l'argent que pour le frisson, les sensations, l'amusement, ou tout autre raison en harmonie avec leur nature à al fois distante et différente, mais ils peuvent le faire. Effectivement, voir un Elfe Charbonnier a moins de chances d'arriver… Mais un Elfe ou un nain bûcherons, pourquoi pas. N'oublions pas qu'il existe aussi des Nains au cœur de l'Empire. Tous ne sont pas retranchés dans les citadelles des Montagnes du Bord du Monde ou des Montagnes Noires… Bref, il y a de la place pour des Nains Chirurgiens Barbiers, des Nains Messagers, des Nains Passeurs… Mais aussi pour des Nains Escrocs ou Coupe-Jarret. N'oublions pas que les Nains, même si, en tant que peuple, sont fiers et honorables, des individus peuvent se révéler vicieux et sans scrupules… Ils aiment l'or, et cela en

a perdu certains…
Les Halflings sont un cas à part. La carrière “Sorcier de Village” leur a été ajoutée pour des raisons exposées plus bas. Mais il en est de même… Même si les Halflings sont pour la plupart de joyeux drilles plus soucieux de leur estomac que de l’avenir du monde, il peut aussi en exister de toutes sortes… Des cocher Halflings, pourquoi pas… Après tout, le Mootland est une province impériale. DesBûcherons Halflings, certainement… Le bois qu’ils utilisent pour se chauffer ne tombe pas du ciel… etc… Mon conseil serait de n’interdire aucune carrière à aucun joueur, quelle que soit sa race (outre une carrière totalement inappropriée ou exclusive à une race précise…). Après tout, pourquoi un Elfe n’aurait-il pas pu rencontrer un Maître dans l’art de l’escrime Estalienne et devenir Diestro? Ceci peut forger des backgrounds fort intéressants, et si le choix est justifié dans le background du personnage, il n’y a aucune raison pour que la carrière ne soit pas accessible. Bref, sentez vous libre, et laissez l’inspiration venir.
Il ne faut pas non plus oublier que chaque race possède ses rangs. Ainsi, les Elfes aussi ont l’équivalent de Chevaliers et d’écuyers… ils portent simplement un autre nom… Vous pourriez donc modifier quelques compétences… Par exemple, un Noble Elfe pourrait remplacer sa compétence “Connaissance Générale (Empire)” par “Connaissance Générale (Laurelorn)”, par exemple.

Liste des Carrières de base

Les carrières indiquées comme X/- sont normalement indisponibles aux personnages de cette race mais ont été rajoutées en option alternative.

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain	Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Agitateur		X	X	X	Hors la Loi	X	X	X	
Apprenti Sorcier	X		X		Initié	X/-	X/-	X	
Artisan	X	X	X	X	Kossar Kislévite			X	
Bateleur		X/-	X	X	Marin	X	X/-	X	X
Batelier		X/-	X	X/-	Matelot	X/-	X/-	X	X
Berserk Norse			X		Mercanti		X	X	
Bourgeois		X	X	X	Mercenaire	X	X	X	X
Bûcheron	X/-	X/-	X	X/-	Messager	X	X	X	X/-
Charbonnier		X	X	X/-	Milicien	X/-	X	X	X
Chasseur de Primes	X/-	X	X	X/-	Mineur			X	X
Chasseur	X	X	X	X	Noble	X/-	X/-	X	X
Chiffonnier		X	X	X/-	Passeur	X/-	X	X	X/-
Chirurgien Barbier		X	X	X/-	Patrouilleur	X/-	X/-	X	X/-
Cocher	X/-	X/-	X	X	Paysan		X	X	
Collecteur de Taxes		X	X	X	Pêcheur	X/-	X	X	
Combattant des Tunnels				X	Pilleur de Tombes		X	X	X
Contrebandier	X/-	X	X	X	Porterune				X
Coupe-Jarret		X/-	X	X/-	Ratier		X	X	X
Diestro Estalien			X		Régisseur	X/-	X/-	X	X/-
Eclaireur	X	X/-	X	X/-	Scribe	X	X/-	X	X
Ecuyer	X/-	X/-	X		Sentinelle Halfling		X		
Emissaire Elfe	X				Serviteur		X	X	X
Escroc	X	X	X	X/-	Soldat	X/-	X	X	X
Etudiant	X	X	X	X	Sorcier de Village		X/-	X	
Fanatique			X		Spadassin	X/-	X/-	X	X
Garde du Corps	X/-		X	X	Trafiquant de Cadavres		X	X	X/-
Garde		X	X	X	Tueur de Trolls				X
Gardien Tribal	X				Vagabond	X	X	X	X/-
Geôlier		X/-	X	X	Valet		X	X	X/-
Gladiateur	X/-		X	X	Voleur	X	X	X	X

Changement: Le Sorcier de Village

Nous considérerons que, contrairement à ce qui était indiqué dans le livre de base de l’édition 2, les Halflings ne sont pas totalement privés de magie. Mais il paraît difficile pour eux (sauf rares exceptions) de devenir membres d’un collège de magie et d’apprendre la magie comme un Apprenti Sorcier. Ainsi, la carrière “Sorcier de Village” leur est désormais ouverte, à l’exception qu’ils ne pourront jamais devenir Apprenti Sorcier. On peut s’inspirer du film Willow pour la gestion de ce changement dans la culture Halfling. Les Sorcier de Village Halfling deviendront vraisemblablement des érudits et des sages, respectés par leur peuple mais incompris

par le monde extérieur. Incompris des peuplades humaines, qui les considèrent avec crainte, comme ils considèrent toute personne non-religieuse exprimant une maîtrise de pouvoirs occultes, mais aussi méprisés par les sorcier humains qui les regarderont avec dédain. Après tout, ces sorciers de pacotille n'ont aucun potentiel...
Les sorciers Elfes auront certainement un regard tenant plus de la pitié et de la condescendance pour ces êtres qui ne pourront jamais parvenir à une maîtrise aussi parfaite de l'Art de la Magie qu'eux-même...
Exceptionnellement, cependant, certains Halfling (si ceci est justifié) devraient pouvoir embrasser la carrière d'Apprenti Sorcier, et, qui sait, peut-être même arriver jusqu'à celle de Maître Sorcier. Aucun Halfling n'est jamais parvenu à la carrière de Seigneur Sorcier, celle-ci semblant hors de leurs capacités. Cependant, pour qu'un PJ puisse entamer une carrière d'Apprenti Sorcier il doit réunir plusieurs conditions. Il doit avant tout trouver un Maître qui acceptera de lui enseigner. Pour cela, il devra lui prouver que son potentiel est supérieur à tous ceux de sa race. En outre, techniquement, il devra posséder une Force mentale d'au moins 40 et une intelligence d'au moins 25 à la fin de sa carrière d'Apprenti Sorcier. De plus, il devra passer plusieurs semaines à apprendre avec son maîtres les rudiments de la magie des collèges.

Les Non-Humains et la Religion

Elfes et Halflings possèdent des divinités qu'ils révèrent.
Ces informations sont tirées de la première édition de Warhammer.
Les Elfes Sylvains révèrent Liadriel, la divinité du Chant et du Vin. C'est une divinité bonne dont les symboles sont le luth et une outre de vin. Les Elfes ne dressent pas de temples concernant leurs divinités, et on croit et on pratique au quotidien, dans nos actes et nos pensées. Certains Elfes deviennent Initiés de Liadriel, ou encore de Rhya et de Thal, qui représentent les aspects primordiaux de leur habitat. Ils se font appeler "Druides" et leur hiérarchie est plus basée sur la connaissance et le respect que sur une notion de rangs. Les prêtres de Liadriel devraient utiliser les sorts du Domaine de Shallya.
Les Halflings semblent n'avoir qu'une déesse: Esmeralda, Déesse du foyer et des fourneaux. C'est elle qui, dit-on, donna aux Halflings le don de cuisiner. Elle est souvent représentée comme une matrone dodue au sourire perpétuel. Mais comme une mère, elle possède deux aspects: La mère compatissante et bienfaitrice, et la mère protectrice et juste. Les prêtres d'Esmeralda sont extrêmement rares, mais certains Halfling ont une telle foi en leur déesse qu'ils en sont investis de sa puissance. Autant dire qu'ils sont vus comme des illuminés, et ces Halflings sont souvent obligé de se retirer hors de la communauté pour ne plus avoir à supporter le poids du regard des autres. Selon l'aspect vénéré, choisissez entre les domaines de Shallya et de Verena pour la liste de sort attenante.

Règles spéciales d'Initiative

Le gros problème avec les règles d'initiative est la différence de niveau des caractéristiques. Dans les faits, un personnage possédant un score de 20% en agilité ne pourra jamais prendre l'initiative sur un personnage possédant un score de 30%. Pourtant, il existe toujours une chance qu'un adversaire moins rapide réussisse à surprendre son adversaire. Afin de rééquilibrer le tout, je propose la règle alternative suivante:
- La valeur d'initiative est calculée en jetant 1D10+le chiffre des dizaines de la valeur d'agilité. En cas d'égalité, la plus haute valeur d'Agilité l'emporte. En cas d'égalité à nouveau, les dés sont relancés.

Ainsi, un Assassin Elfe possédant un Agilité de 70% aura toujours l'avantage sur un sorcier humain possédant une agilité de 35%. Ceci veut dire que, dans la pratique, le Sorcier doit faire un résultat minimum de 6 pour espérer battre l'assassin à l'initiative, en priant que ce dernier fasse un score suffisamment bas. L'assassin est toujours nettement dominant, mais qui sait, parfois, il y a aussi des coups de chance.
En parlant de Chance, en modifiant la règle d'agilité, il convient de modifier aussi la règle concernant les Points de Fortune disant que "Il peut dépenser un point de fortune pour rajouter 1D10 au jet d'initiative". Ainsi, désormais, la règle suivante s'applique: Un joueur peut dépenser un Point de Fortune pour doubler son score d'initiative (et non d'agilité... Une agilité de 35% donnera donc une initiative de base de 3. Doublée, elle montera à 6 – et non à 7, si l'on avait doublé le score d'agilité...).
Pour les actions mentales, comme les sorts, par exemple, le score d'Initiative correspond au chiffre des dizaines du score d'Intelligence. Le reste des règles s'appliquent normalement.

0 Points de Blessures

Un personnage dont le quota de points de Blessure est réduit à 0 peut encore agir, mais il a été très gravement blessé. Il doit tenter un jet d'endurance avec un malus de -10% pour ne pas tomber inconscient. S'il ne tombe pas inconscient, toutes ses actions sont affublées d'un malus de -40% et les attaques adverses au corps à corps obtiennent un bonus de 30% (eh oui, ça fait mal les blessures mortelles). Chaque round suivant, le personnage doit retenter un test d'endurance en augmentant à chaque fois le malus de -10%. Un combattant qui réussirait à tenir debout 4 rounds durant devrait donc effectuer son jet d'endurance au 5ème round passé à 0 blessures avec un malus de -50%. Quand la valeur d'endurance est réduite à 0 par le malus, le personnage tombe définitivement inconscient. Il est à noter que, pendant cette période, tous les coups qu'il recevra seront des coups critiques. Cette annexe aux règles est donc simplement une toute petite chance supplémentaire pour s'en sortir, en somme...

Présentation du Monde

Source: http://wjrf.bimondiens.com/ et un anglophone dont la seule information que nous détenons à son sujet est son prénom: Thomas. Merci à eux et à leur travail qui a grandement facilité la compilation des ces informations de background et à Thomas, de qui j'ai traduit les vues sur les nations/races/dieux/etc...

Le Vieux Monde

Le Vieux Monde est bordé par les immesurable Montagnes du Bout du Monde à l'est, par le sombre et profond Grand Océan à l'ouest et par les terres interdites des Trolls au nord. Au sud se trouve un bras de mer au delà du quel se trouve les côtes de la terre d'Arabie.
Dans les temps anciens, les elfes et les nains s'affrontèrent pour la possession du Vieux Monde et, après des siècles de conflit amer, se retirèrent sur leurs terres. Dans leur sillage vinrent les Orques de l'est, qui infestèrent les forêts et ruinèrent les cités abandonnées des nains et des elfes. Par la suite, les tribus humaines qui erraient dans le Vieux Monde commencèrent à s'installer. Sans trêves, ils combattirent les Orques, et à la fin de cette longue guerre se formèrent les grandes nations des hommes: l'Empire, la Bretonnie, l'Estalie, la Tilée et Kislev.

L'Empire

L'Empire est la plus large, la plus puissante et sans doute la plus glorieuse nation de tout le Vieux Monde. Pendant plus de 2 millénaires, la bannière du Griffon a flotté au dessus du grand palais d'Altdorf, symbole de la force de leurs Empereurs.
Altdorf est la capitale de l'Empire, et le siège de l'Empereur. Toutes les formes d'art et de sciences s'épanouissent sous la tutelle de la couronne impériale. Au coeur de la ville se trouve le grand temple de Sigmar, la Guilde des Engingneurs et les tours des Collèges de Magie, qui s'élèvent haut au dessus des toits de la ville.

Si Altdorf n'est comparable à nulle autre cité par sa gloire et sa splendeur, l'Empire rassemble, au delà de la capitale, bien d'autres lieux emplis de merveilles mais souvent aussi de craintes. Les terres prospères du Reikland s'étendent autour de la capitale, et les fermes, domaines et villages parsèment les champs, avant de laisser la place à de profondes forêts.
Nuln est la gemme du Reikland, située sur les berges du grand fleuve Reik. Elle fut, il y a quelques temps la première cité de l'Empire, et l'ancien lieu de résidence des Empereurs. Beaucoup d'artisans nains vinrent s'installer là bas, et travaillèrent à la forge le long du Reik, où nombre de grandes barges en bois arrivent chaque jour chargées de minerais et de charbon. La fierté de la ville repose essentiellement sur le grand pont qui surplombe le fleuve et qui est une merveille à voir.
A l'intérieur des frontières de Nuln se trouve l'Ecole d'Artillerie Impériale, et nombre d'universités pour les plus studieux. Là bas gouverne la Grande Electrice, la comtesse Emmanuelle von Liebewitz, célèbre pour les bal masqués et les fêtes prodigieuses qu'elle organise, qui rivalisent presque avec la splendeur de la Cour Impériale.
Middenheim, la cité du Loup Blanc, est bâtie au sommet d'un très haut rocher, s'élevant au dessus de la Grande Forêt. C'est une forteresse imprenable, qui ne peut être approchée que par 4 routes élevées sur des arches de pierres.
Ulric est le dieu patronal de cette grande cité, et son grand prêtre dirige aux côtés des Grands Electeurs. Dans la ville résident les célèbres ordres des Chevaliers du Loup Blanc et des Guerriers Panthères.
Marienburg, le grand port situé à l'embouchure du Reik, ne fait plus partie de l'Empire. Sa richesse est légendaire. Là bas, des navires de tous horizons sont





amarrés, apportant toute sortes de produits exotiques et luxueux. La fierté et la prétention des habitants ne connaît pas de limites et ils prétendent souvent égaler, sinon surpasser, les Tiléens dans les domaines de l'art et de la culture.
Talabheim se situe au milieu de la forêt, en plein cœur de l'Empire. Ses habitants sont des chasseurs hardis et des hommes des bois, qui gardent leurs haches et leurs arcs sur le seuil de leurs cottages. La cité en elle même se trouve dans une cuvette rocheuse, dont les parois si raides, ressemblent à des murs d'enceintes. A l'intérieur de ses remparts naturels se trouve les vigoureuses bâtisses de Talabheim.
Mordheim, qui fut jadis une grande cité, n'est plus. Il est plus sage de ne parler que peu de cet endroit.
Si terribles étaient les pêchés de cette cité, qu'un jour un grand éclair venu des cieux s'abattit sur elle, ne laissant plus que ruines et désolation. Certains prétendent qu'il s'agissait du Marteau du Jugement, utilisé par Sigmar en personne.
Ostland, aux frontières enneigées et balayées par le vent, est ralliée à Kislev, et est le bastion de l'Empire contre les Orques et les hordes du Chaos. Ses guerriers sont habitués au combat et ne connaissent que peu de confort dans leurs grandes forteresses de bois.
Le **Moot** est une terre riche en pâturages et produisant beaucoup. Elle est essentiellement habitée par des Halflings, qui sont plus réputés pour leur avidité de bon repas que pour leur courage.
Solland est la province de l'Empire la plus au sud, mais dont on ne se souvient que dans les contes après les carnages des Orques. La province a été rasée et abandonnée aux Orques. Après la guerre, les quelques habitants restant furent divisés parmi les terres avoisinantes et Solland n'est guère plus maintenant qu'un désert stérile.

Quelques vues concernant l'Empire

L'Erudit:
"De toutes les Nations composant le Vieux Monde, l'Empire peut être considéré comme la plus puissante. Il est composé de plusieurs provinces - le Middenland, l'Ostland, le Talabecland, le Stirland – et de trois citées franches: Nuln, Middenheim et Talabheim. Il est gouverné par notre Empereur, le puissant Karl Franz, régnant depuis Altdorf, qui est élu par un conseil composé de sept Comtes Electeurs et de quatre membres du Clergé, dont le Grand Théogone, le garant du culte de Sigmar. L'Empire est aussi connu pour ses universités, dont la plus grande se trouve évidemment en Altdorf… Bien que celles de Nuln ou de Middenheim ne sont pas mal non-plus."

Le Marchand:
"Si le Coeur de l'Empire est Altdorf, son sang coule le long du Reik, son plus grand fleuve. D'ailleurs, à ce que j'en sais, toutes les plus grandes cités sont construites le long d'un fleuve… A l'exception de Middenheim, mais il en faut toujours pour se démarquer. Le Reik prend sa source dans les Montagnes Noires, à la frontière de la Tilée, et on y transporte toutes sortes de biens et de marchandises.
Les taxes sont organisées, et l'Empire bien sécurisés, si bien que peu d'attaques de bandits sont constatées contre les barges. Parfois, des mutants chaotiques ou de vils hommes-bêtes tentent leur chance, mais c'est une nuisance mineure que peu de gens ont réellement expérimenté."

Le Capitaine Mercenaire:
"L'Empire peut sembler tranquille, comme ça, de l'extérieur. Mais ça n'est que la surface. Les provinces et les cités franches dépensent des sommes colossales pour engager des mercenaires, et ce n'est que l'équilibre des forces armées de tous les Comtes qui a permis de maintenir un semblant de paix. Ceci dit, on m'a souvent engagé pour chasser des bandes de mutants ou de Bêtes chaotiques dans les profondes forêts de l'Empire. Et malheureusement, plus le temps passe,

plus les raids semblent s'intensifier.
Finalement, je dirais que l'Empire est un pays en paix, gouverné par des dirigeants forts et de solides alliances. Mais malheureusement, la graine a été plantée, et les racines de la guerre s'étendent… "

Le sujet de Bretonnie:
"L'Empire, vous dites? Eh bien pour commencer, je sais que c'est une nation gouvernée par un grand Empereur qui règne sur les terres à l'est des Montagnes Grises… Et il règne sans se reposer sur personne… C'est vous dire… C'est un grand guerrier, imposant, doué, probablement le meilleur dans le Vieux Monde… Et il règne sur son pays d'une main de fer. Quant aux habitants de l'Empire… Eh ben ils ne doivent pas être bien différents de moi, des travailleurs écrasés sous les taxes."

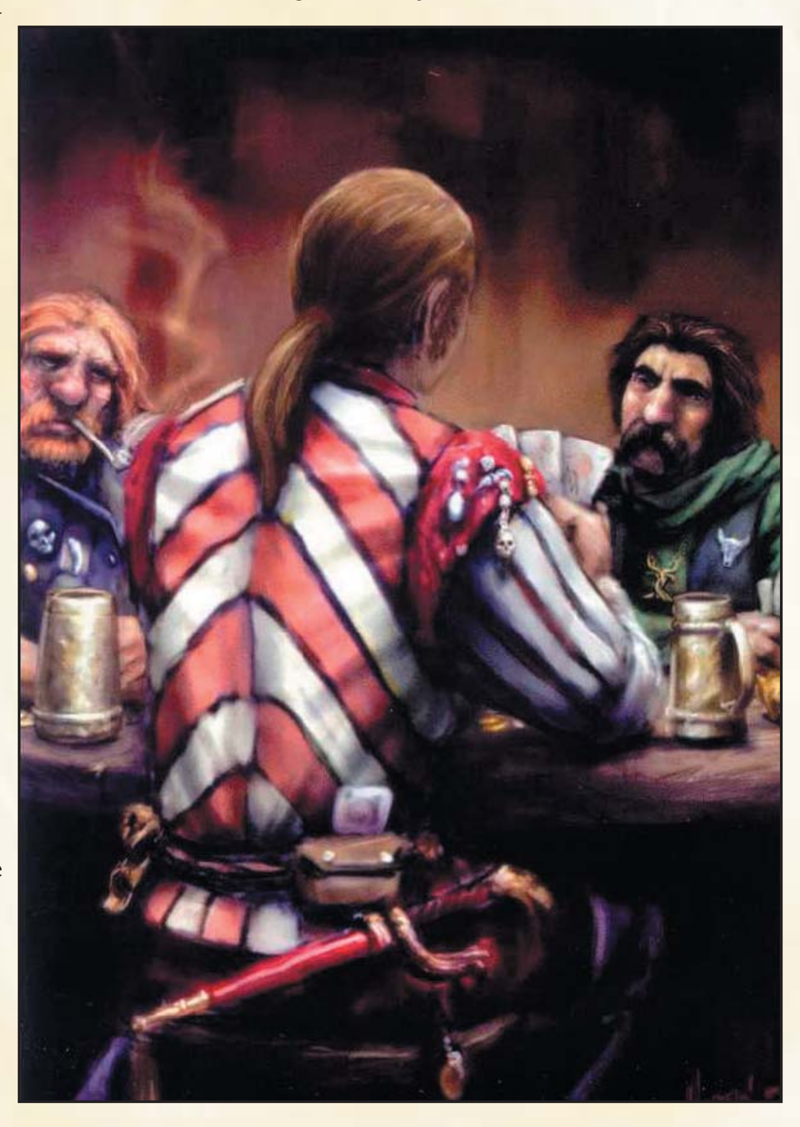
Le Fermier Estalien:
"Vous voulez savoir des trucs sur l'Empire? J'peux pas vous dire grand chose, mon gars… Tout c'que j'sais c'est qu'c'est un royaume fabuleux, où les pégases parcourent le ciel et où tout le monde vit dans de grands châteaux. Le royaume où tous les enfants vivent leurs aventures imaginaires, j'vous l'dit. "

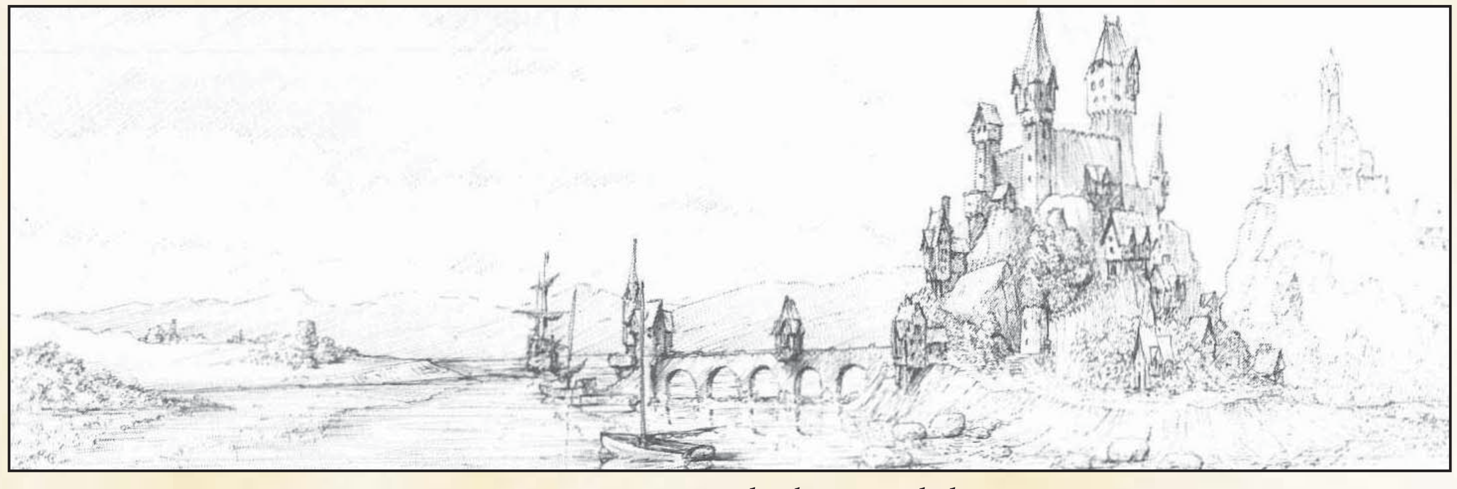
La Bretonnie

Au delà des Montagnes Grises se trouve le royaume de Bretonnie, habité par les descendants d'une tribu nommée "Bretonni". C'est un grand royaume, le plus grand territoire, juste après l'Empire de Sigmar, qui est son principal rival militaire et commercial. Les rois de Bretonnie vivent dans le luxe le plus somptueux. Leurs étables sont pleines des plus magnifiques destriers, leurs armes incrustées de bijoux, et leurs bannières en soie sont brodées d'or. Toutefois, l'on devrait hésiter avant de railler un noble Bretonnien, car derrière les bonnes manières de la cour se cache un véritable guerrier habitué au combat. Très jeunes, les chevaliers de Bretonnie se voient enseigner l'équitation et le maniement des armes de chevalerie. Il n'y a pas meilleur peuple de guerrier parmi toute la race des humains. (Du moins c'est ce qu'en disent les Bretonniens).
La Bretonnie fut fondée par le roi Gilles le Breton, que les Bretonniens considèrent comme aussi populaire que Sigmar. Il fut le premier de tous les chevaliers de Bretonnie et établit leurs traditions politique et militaire, qui sont toujours appliquées aujourd'hui : leur royaume est divisé en 14 duchés, depuis Couronne dans le nord, jusqu'aux terres de Carcassonne dans le sud. Chacun des ducs commande une puissante armée de chevaliers, supportée par leurs châtelains, avec des régiments d'infanterie et d'archers formés à partir de la paysannerie. Cette façon de combattre a souvent prouvé son efficacité en repoussant les éventuels envahisseurs.
C'est l'idéal de la chevalerie qui inspire les guerriers Bretonniens. Le culte de la Dame du Lac, leur déesse de la vertu et de l'honneur est très répandu et définit un code d'honneur respecté par tous en temps de paix ou de guerre.
Alors que la plupart des Bretonniens vivent dans des campagnes, il existe toujours nombre de cité fortifiées: la capitale, Couronne, avec ses temples de marbre; Parravon, qui garde la passe de la Hachure; Gisoreux qui protège les abords du fleuve Grismarie; Quenelles avec ses chapelles et ses vignes; la cité redoutée de Moussillon, une ville en ruine devenue le repaire de créatures maléfiques. Bordeleaux, l'Anguille et Brionne, les cités côtières de Bretonnie, sont des ports commerciaux, asiles pour les navires de la flotte de guerre de Bretonnie et contrôlent en grande partie la richesse du royaume.

Quelques vues concernant la Bretonnie

L'Erudit
"La Noblesse Bretonnienne est la plus glorieuse de toutes les aristocraties du Vieux Monde. Ils dépensent des fortunes pour leurs tenues extravagantes et les décorations de leurs demeures. Les plus riches citoyens impériaux semblent bien effacés en comparaison du faste des aristocrates Bretonniens.
Le plus grand problème des nobles Bretonniens tient dans leur relation avec les gens du peuple. Ils causent régulièrement des troubles et passent leur temps à vociférer et à se plaindre, surtout quand les Nobles décident d'organiser de ces magnifiques parades à travers les rues des cités. Pourquoi ces gens du commun n'apprécient-ils pas, simplement, la vue de ces beautés étalées, au lieu de gâcher la journée des nobles?"





Le Marchand
"Là où l'Empire est organise et ordonné, la Bretonnie est un lieu où règne la plus grande des confusions. Devenir riche là-bas rime avec savoir qui soudoyer. L'aristocratie et les gouverneurs semblent n'accorder que peu d'importance aux affaires courantes et préfèrent les déléguer à quelques officiels de basse extraction, peu chers et hautement intéressés. Pour illustrer les extrême, parlons de Brionne, où même les milices assurant justice et sécurité semblent ouvertes aux… suggestions monétaires… si vous voyez ce que je veux dire…
Au fait, un petit conseil: ne pénétrez jamais dans la cite de Brionne à moins que vous n'ayez pas le choix. Cet endroit est hautement dangereux. Ce conseil concerne aussi Moussillon, que l'on nomme la Cité des Damnés, ou encore Parravon, où les morts arpentent les rues la nuit venue.
Mais il existe des cités qui contrastent avec ces trois dernières. Bordeleaux, par exemple, en est un flagrant exemple. Le commerce est l'essence même de la survie de la cité. On y vend beaucoup de vin, dont une grande majorité de vin venant de la vallée de Morsot.*
Le vin est transporté le long du fleuve Morsot jusqu'à Bordeleaux, d'où il est exporté aux quatre coins du Monde Connu. Le Vin de Bordeleaux est reconnu comme étant l'un des plus fin au monde.
Quoiqu'il en soit, si vous désirez commercer en Bretonnie, retenez une chose, et une seule: pour prospérer, payez les bons représentant de l'autorité."

Le Capitaine Mercenaire
"La Bretonnie… Le royaume de la decadence. Je n'ai jamais rencontré de personnes plus tarés, stupides, imbéciles et crétines que l'aristocratie Bretonnienne. Ils se foutent totalement du monde qui existe hors des murs de leurs gros châteaux. Ils sont persuadés d'être le summum de la civilisation, et sont totalement aveugles aux dangers sournois que représentent les mutants et autres morts qui marchent. J'ai même rencontré quelques nobles qui, après avoir enlevé tout leur maquillage, ressemblaient presque à des mutants eux même.
La seule chose qui intéresse cette aristocratie aux esprits étriqués c'est de montrer leurs richesses. Mais quelles horreurs je n'ai pas vu en traversant ce pays… Leur richesse ne vient que de ce qu'ils prélèvent sur leurs paysans. Et les horreurs qu'ils leur imposent, les laissant exsangue de toute ressource, n'a d'égal que les horreurs de la guerre.
En dessous des nobles, on trouve leurs représentants officiels. Et ces derniers abusent de leur position jusqu'à l'os. Personne ne vient en Bretonnie sans le payer, au sens propre. Et on se demande pourquoi les révoltes populaires sont si courantes…"

Citoyen Tiléen
"Tout ce que je sais, c'est qu'ils ont un excellent vin… Le vin de Bordeleaux, je crois que ça s'appelle. Et je crois qu'ils sont dirigés par un Roi…"

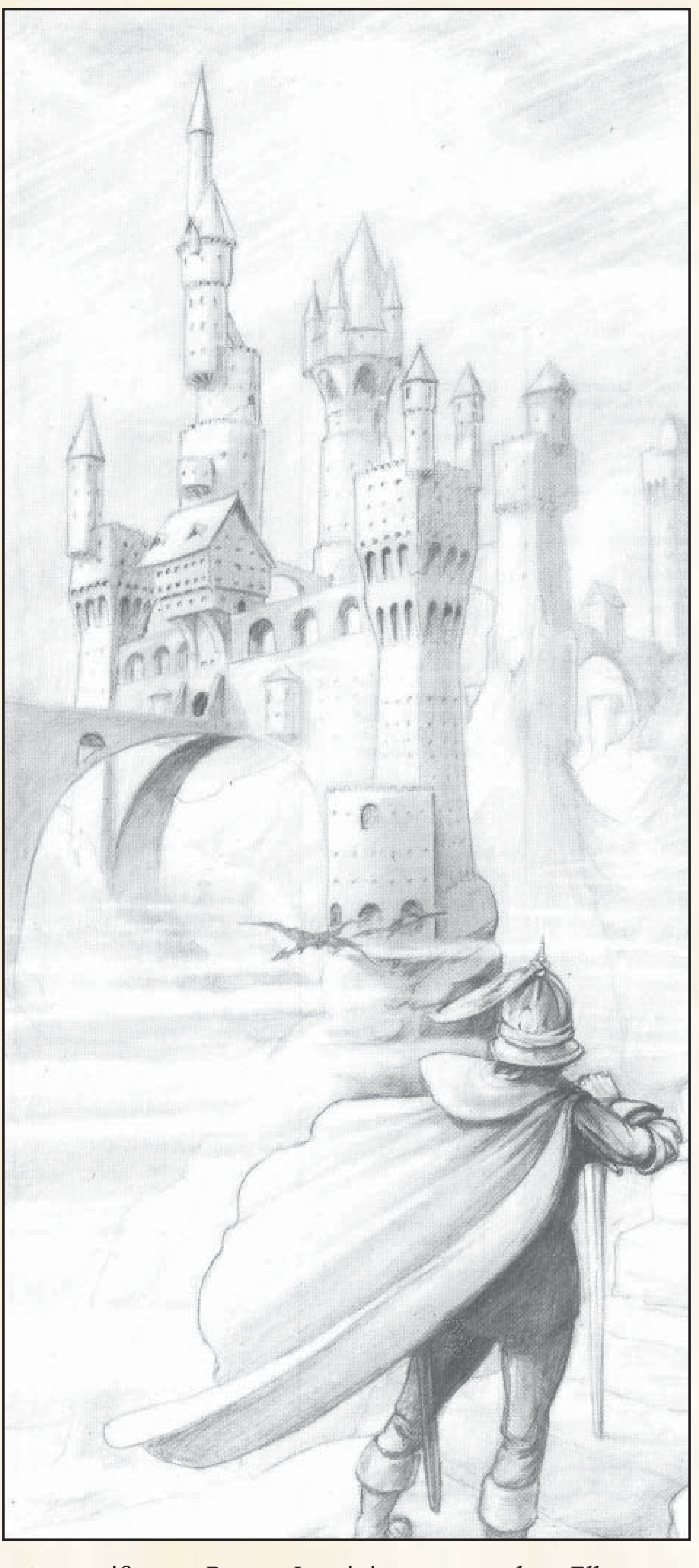
Paysan de l'Empire
"Les caravanes Bretonniennes voyagent par là. D'ailleurs, ces gars là, quand y parlent, on dirait des dandys… Si j'peux m'permettre, ils ont ben l'air un peu



stupides à parler comme ça...”

La Tilée et L’Estalie

Au sud de l’Empire et de la Bretonnie se trouvent les terres de Tilée et d’Estalie. Assassins et mercenaires, les Tiléens offrent souvent leurs services lorsque aucune guerre n’est engagée dans leur propre pays. Dans cette région, chaque cité est une principauté indépendante, en rivalité avec ses voisins. Les princes marchands n’ont qu’une seule préoccupation, eux mêmes et leur richesse, et ne cherchent qu’à poignarder ou empoisonner leurs rivaux (les deux sont possibles) tout en leur proposant une alliance.
Dans certaines cités, les habitants fatigués de la corruption des nobles forcent les princes à abdiquer et s’organisent en république. Mais là encore, ce sont les armes qui gouvernent. En dépit de cela, les Tiléens sont des gens cultivés, experts en ce qui concerne l’artisanat, et excellents marins. Les vins Tiléens affichent des prix assez élevés dans tout le Vieux Monde et leur large flotte de navires marchands sillonne les mers, commerçant avec toutes les nations, du nord de Kislev jusqu’aux côtes écorchées d’Arabie. Leurs explorateurs ont découvert nombre de terres, et furent parmi les premiers humains à atteindre les côtes de la Lustrianie.
Une mention doit également être faite à propos de Sartosa, qui est une île près de la Tilée, entièrement habitée par une population de pirates. Ils infestent les mers alentours et sont assortis aux corsaires cruels d’Arabie.
Il y a peu à dire concernant l’Estalie car la terre y est accidentée et sèche. A l’intérieur de ses quelques cités fortifiées résident des gens hardis, vivant de la pêche et du commerce. Jaffar, le Sultan d’Arabie tenta de l’envahir mais fut repoussé par la grande armée de chevaliers qui mit ses hordes en déroutes. Il est dit que les Estaliens sont un peuple agressif et patriotique, qui égorgerait un homme pour les avoir confondus avec un Tiléen ou les aurait salué par erreur dans le dialecte Tiléen.



Quelques vues concernant la Tilée

L’Erudit
“La philosophie et l’art Tiléens sont certainement parmi les plus fins et les plus sophistiqués au monde. D’aucun n’osera contredire cela en apercevant l’un des chefs d’œuvre du grand Leonardo di Miragliano, connu à travers le monde entier. J’ai été assez chanceux de pouvoir visiter le Palais Ducal de la Cité Magnifiscente. Sa chapelle dédiée à Verena est des plus magnifique, décorée par le grand Michel Angelo. La Première Merveille du monde.
L’un des plus grand philosophe de tous les temps est Asimio Padloa, qui, avec son volume dénommé ‘Sibi Princeps’, transforma le concept même de Cité-Etat et en fit ce qu’il est aujourd’hui. Il est le premier à avoir compris que le meilleur moyen de gouverner une Cité est de compter sur une méritocratie, et non une aristocratie.
Mais il n’est pas étonnant que les cités Tiléennes soient magnifiques. Prenez Luccini, par exemple... Elle a été construite sur les ruines d’un ancien port commercial Elfe, et elle comprend le plus grand mausolée dédié à Mórr dans tout le vieux monde. Il en va de même pour Tobarro, bâtie sur les restes d’une ancienne citée Elfe. Je comprends d’ailleurs mal pourquoi les Elfes quittèrent les côtes Tiléennes.”

Le Marchand
“Rien n’est jamais acquis avec un Tiléen. Ces gens pourraient vous vendre leur propre mère. Ne faites jamais confiance à ce peuple. Parce que c’est bien pour cela qu’ils sont de si bons marchands. Ils n’ont aucun honneur quand il s’agit de conclure, ou de briser, un



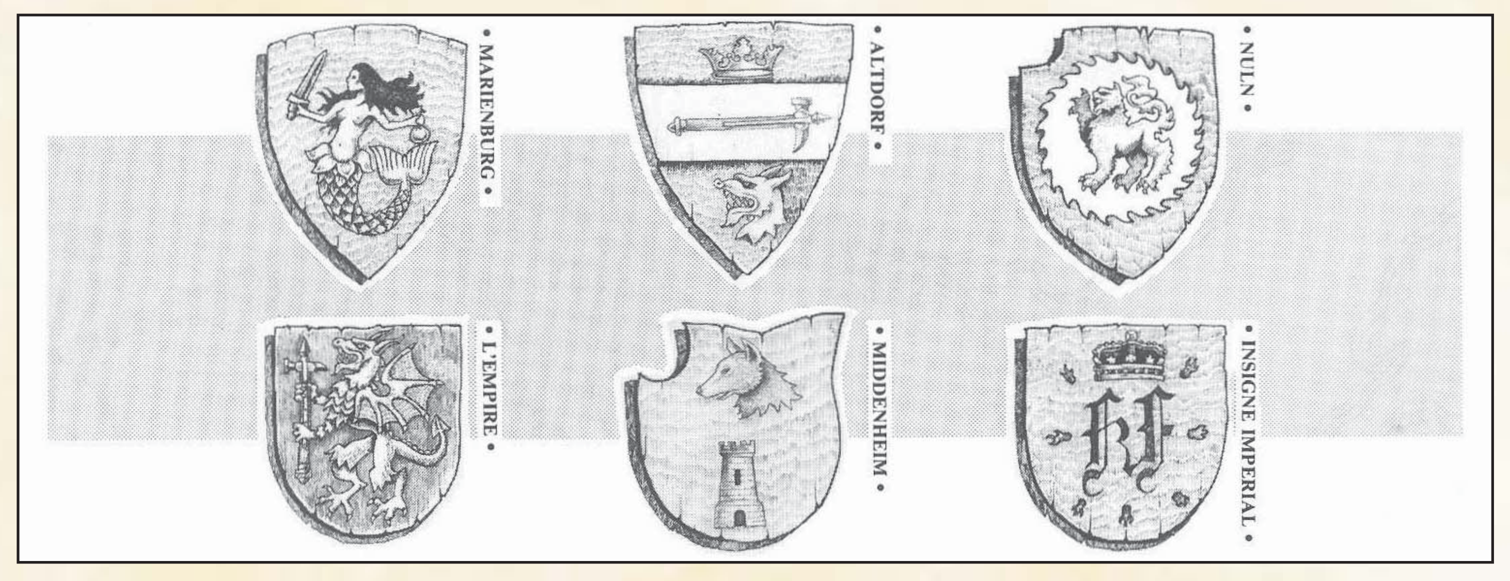
marché.
Mais ne vous lassez pas tromper par cela, et ne remettez jamais en cause l'honneur d'un Tiléen. C'est le meilleur moyen de vous mettre toute sa famille à dos. Il existe bien quelques marchands Tiléens sérieux, mais ne croyez jamais qu'ils courent après autre chose que votre argent."

Le Capitaine Mercenaire
"La Tilée est un pays morcelé, comprenant plusieurs grande Cités-Etat indépendantes qui n'ont de cesse d'être en guerre les unes avec les autres. En ça ils ne sont pas si différents de leurs voisins, les Estaliens. Les armée Tiléennes sont exclusivement composées de mercenaires, et des bandes traversent de long en large le pays pour trouver un contrat."

Le Citoyen des Marches
"Ne faites jamais, ô grand jamais confiance à un Tiléen. Je l'ai fait un jour, eh ben plus jamais, je vous l'dis! Avec leurs jolies phrases et leurs belles manières, ils vous font miroiter le paradis. Et puis ils vous livrent le truc et s'en vont, et vous laissent tout seul avec la camelote qu'ils vous ont fait acheté. Alors suivez mon conseil: ne faites jamais confiance à un Tiléen."

L'Empire, La plus Grande Puissance Humaine

Depuis le déclin des nains et des elfes, l'humanité s'est développé et a prospéré considérablement. Les hommes ont élevé des nations puissantes pour égaler les civilisations des races plus anciennes. Parmi ces nations, on retrouve la Tilée, Cypre ou l'Estalie, mais la plus proéminente est l'Empire, qui se tient à l'aube d'un nouvel âge de découverte et d'exploration.
Quand les Hauts Elfes ont abandonné leurs grandes tours dans le vieux monde, la terre a été abandonnée aux Orques, aux Gobelins et aux tribus humaines les plus sauvages. Dans ces temps éloignés, les pères des hommes n'étaient rien d'autre que des guerriers tribaux, à peine distinguables des Orques aux yeux des Hauts Elfes. Ce sont les Nains qui reconnurent les premiers le potentiel de l'humanité, d'abord en tant que partenaires commerciaux, et par la suite comme alliés contre les Orques qui infestaient la terre. Les Nains enseignèrent aux tribus humaines les secrets la métallurgie et la fabrication d'armes, et les hommes primitifs commencèrent à développer leur force et leur ambition.
Les nombreuses tribus humaines sont restées divisées jusqu'à l'époque de Sigmar, le fondateur l'Empire et ami du Roi Nain Kurgan Barbe de Fer. Ce fut Sigmar qui sauva les Nains des Orques, et en l'honneur de cet acte vaillant, ils lui offrir le grand Marteau de Guerre, Pourfendeur de Crânes. Ce marteau fut le symbole de l'amitié sincère des Nains et le plus grand honneur qui pouvait lui être accordé. Sigmar unifia toutes les tribus humaines sous son commandement et établi un royaume, qui est connu aujourd'hui comme l'Empire, dont il fut le 1er Empereur.
L'époque de Sigmar date d'il y a 2 millénaires et demi, et depuis lors, l'Empire a survécu à beaucoup de longues et laborieuses guerres. Il a souffert des invasions d'Orque et de Gobelin, les dévastations des Vampires, et l'incursion redoutée des armées de Chaos. Il a également supporté des périodes de rébellion et d'anarchie dans ses propres frontières, ainsi que des désastres naturels tels que des pestes (le plus notamment la varicelle rouge). Depuis Heldenhammer, il y eu beaucoup d'empereurs faibles et désastreux, tel que Boris Goldgather, et également beaucoup de grands conquérants, tels que Magnus le pieux. En dépit des périodes de malchance, même pendant ses longues périodes de division, l'Empire a toujours maintenu son unité : une terre un peuple, sous la conduite spirituelle de Sigmar, à qui l'on accorda le statut de Divinité patronale de l'empire.
L'empire est la plus grande et la plus puissante de toutes les nations des hommes. Il s'étend des montagnes grises et des frontières de Bretonnie dans le sud, jusqu'à la Forêt des Ombres et la terre de Kislev dans le nord. Vers l'est il est bordé par la Mer les Griffes et le désert connu sous le nom de Wasteland. À l'ouest, les frontières se situent sur les collines des Montagnes du Bout du Monde.
Dans les frontières de l'empire se trouvent de sombres forêts, de puissants fleuves et de grandes et menaçantes montagnes. Pour la plupart, ils sont encore sauvages, souvent refuges de créatures maléfique et de brigands de toutes sortes. La vraie force de l'empire se situe dans ses citées et dans les villages et fermes qui se trouvent sous leur protection.
L'empire est une grande puissance, aussi bien com-



merciale que militaire, dont les villes prospèrent dans d'un nouvel âge de progrès et croissance. Sur les marchés, les riches négociants se bousculent au milieu les scribes et les disciples, tandis que les guerriers se frottent aux artisans habiles. Dans les ports d'Altdorf les bateaux de haute mer déchargent des cargaisons venues d'un peu partout dans le monde.
Altdorf est également la maison des Universités de Magie, les premières écoles de sorcellerie du Vieux Monde, et du Zoo Impérial, où l'on trouve beaucoup de créatures bizarres et monstrueuses.
Les armées de l'Empire viennent de toute l'étendue de sa terre. Elle se compose d'une infanterie vigoureuse et de chevaliers fortement blindés, ainsi que des inventions variées des Enginieurs. Ce sont des hommes initiés aux traditions de la métallurgie par les Nains. D'énormes canons et mortiers sont forgés dans la ville de Nuln, tandis que les inventeurs et les alchimistes ambitieux travaillent sur des moteurs actionnés par la vapeur ou l'alcool, et des dispositifs réglés sur les mécanismes d'horloge.
Cependant, tout aussi puissant et inventif que l'est le royaume, la croissance et la survie de l'empire n'est nullement certaine ; nombre de périls menacent son avenir, et l'ombre croissante du chaos dans le nord n'en est pas le moindre. De tels périls doivent être affrontés et surmontés si l'humanité veut continuer à s'épanouir. Tragiquement, c'est à l'intérieur, que le plus grand danger se trouve: même au cœur de l'empire certains cherchent à aider les Dieux sombres du Chaos, vendant leur âme et leur liberté en échange d'un bref goût de puissance. Les Chasseurs de Sorcières de l'Empereur sont maintenus presque aussi occupés que les soldats de ses armées et les fermiers de ses terres...

Comment les Sorciers sont-ils perçus...

Les démonstrations publiques de magie sont rares dans le Vieux Monde, et ce quelque soit le type de magie. Rares sont ceux qui possèdent des Artefacts Magiques, et c'est une minorité privilégiée qui détient la capacité de lancer des sorts. La plupart des jeteurs de sorts potentiels n'apprendront pas plus que quelques tours de passe-passe.
Tout étalage public de magie est vu au mieux avec un œil méfiant par la plupart des gens du commun. Mais paradoxalement les Sorciers sont aussi regardés avec admiration, respect et crainte.

L'Erudit
"Les Sorciers sont les héraults des temps modernes. Grâce à eux, nous voilà enfin capables de manipuler notre environnement. Les gens pensent que la technologie nous mènera jusque dans les cieux, mais nous n'avons pas besoin de technologie quand nous avons des Sorciers. Les ignorants se méfient d'eux, certes, mais les sorciers ne sont rien de plus que des scientifiques et des artistes travailleurs et éclairés. Et beaucoup d'entre eux sont les plus grands philosophes de notre temps."

Le Marchand
"Dans les moments les plus critiques de ma vie, un sorcier m'a sauvé la vie. Autant le dire, leur aide est précieuse."

Le Capitaine Mercenaire
"Je ne confierais pas ma vie à un Sorcier. D'un autre côté, je ne confierais pas ma vie à qui que ce soit. Ils sont certes très utiles en combat, mais ils sont bien imprévisibles. La plupart du temps, ils poursuivent leurs propres intérêts. Finalement, ils sont comme tous les érudits: à la recherche de quelque chose que nous, pauvres mortels, ne pouvons pas comprendre."

Le Citoyen
"Sorciers, érudits, c'est la même chose pour moi. C'est un tas de têtes en l'air qui ne s'occupent que de leurs affaires sans se préoccuper de la vie de tous les jours. La seule vraie différence entre un sorcier et un érudit, c'est que le sorcier vous transformera en crapaud si vous l'offensez."

Le Fermier
"Ces Sorciers, c'est rien d'aut' que des adeptes d'leurs Dieux du Chaos, comme que j'dis. Déformer la nature pour leurs desseins, c'est pas naturel, c'est pas normal, et c'est pas bon. Ca, ça devrait être le boulot des Dieux, c'est tout. "

Religion et Croyances

Le panthéon du Vieux Monde se divise en deux grandes familles autour desquelles gravitent quelques déités indépendantes.
La première famille, parfois connue sous el nom des “Dieux Urbains”, ou des “Dieux Méridionaux”, se compose de Mórr, Verena et leurs filles Shallya et Myrmidia.
La seconde famille, connues comme les “Dieux Ruraux” ou “Dieux Septentrionaux”, comprend Taal, Rhya, leur fils Manann et le frère de Taal, Ulric.
Généralement, les Adeptes de l’un de ces Dieux est bien disposé à l’égard des autres cultes, et de tous les cultes des divinités neutres du Vieux Monde.
La plupart des habitant du Vieux Monde sont croyants. A l’instar des polythéismes Romains ou Grecs, on prie le Dieux correspondant au domaine de notre demande. Mais la plupart du temps, on privilégie le Dieu Patron de notre métier ou de notre activité. La plupart des gens sont membres d’un culte et suivent ses règles, mais ceci ne les empêche pas de prier les autres Dieux. Seuls quelques érudits, rares, se déclarent athées et le clament. C’est un fait assez rare, mais il existe.

Sigmar

L’Adepte de Sigmar
“Il est le Fondateur, le Créateur, le Sauveur de l’Humanité. Il est celui qui a unifié les Clans et repoussé le Chaos. La Comète à deux queues est son symbole, car elle traversa le ciel de l’Empire le jour de sa naissance. Un guerrier fort et sage, un dirigeant habile et juste… Sigmar est l’Homme qui a atteint la divinité de son propre fait. Il est l’Homme. Son marteau s’abattra sur tous ses ennemis, et déchirera les âmes tourmentées des serviteurs du Chaos. Prend garde à son courroux, baigne dans sa bienveillance. Il protège l’Empire, et tous ses citoyens, et il veille dur notre bon Empereur.”

Mórr

Le Prêtre de Mórr
“Mórr est le Dieu de la Mort, et le garant du passage vers l’autre monde. Toutes les âmes des morts lui appartiennent, et il s’assure qu’elles seront guidées sans encombre jusque de l’autre côté. Mórr est aussi le Dieu des rêves.
Nous, les suivants de Mórr sommes opposés à toute forme de nécromancie. Nous nous opposons aussi aux massacres perpétrés par Khaine, le Dieu du Meurtre. Nous nous méfions aussi des suivants de Ranald, car vous ne savez jamais quand ils vous duperont.”

Villageois
“Ils sont bien sombres, ces prêtres de Mórr. Jamais un sourrire, jamais un rire… Ils côtoient trop la mort, si vous voulez mon avis… Si ça se trouve, ils y sont peut-être déjà… dans la mort… si vous voyez ce que j’veux dire…”





Verena

Le Prêtre de Verena

"Nous, les adeptes de Verena, Déesse de la sagesse, de la raison et de la justice, croyons plus en la justice qu'en la lettre de la Loi. Et ça n'est pas une coïncidence si l'un des symboles de Verena est la Chouette, le plus sage des animaux. Nous nous devons de maintenir notre neutralité et notre honnêteté en toutes circonstances. Voilà pourquoi nous faisons souvent office de diplomates officieux.

Nous sommes tenus par notre Déesse à dire la vérité en toues circonstances, et à ne jamais céder sous la peur ou l'attrait de faveurs. Combattre n'est valable qu'en dernier ressort, quand la raison ne peut plus agir. Mais chaque fois que les adeptes de Verena se battent, notre Déesse pleure."

Shallya

L'Herboriste

"Ce que nous a appris notre Maîtresse, Shallya, c'est que la paix ne peut être que le fruit du pardon et de la bonté. Elle est la Déesse de la compassion et de la guérison, et est souvent symbolisée par une blanche colombe, symbole d'espoir. Ses adeptes ne doivent jamais prendre la vie d'un être humain, et ne doit prendre la vie d'un être intelligent dans les seuls cas où il s'agit de se défendre soi-même. Voilà pourquoi nous n'aimons pas le culte guerrier du Dieu Ulric."

Myrmidia

Le Prêtre Guerrier de Myrmidia

"Myrmidia, Déesse de la guerre. Fille de Verena et de Mórr, patronne des soldats et des stratèges. Elle nous apprend l'honneur dans le combat, et non la mort de l'ennemi. Elle nous enseigne la discipline, et à ne jamais discuter un ordre donné par un supérieur. Mais elle nous enseigne que briser un ordre est valable s'il mène à agir contre l'honneur.

Pour nous, les adeptes d'Ulric sont des barbares sanguinaires, non des guerriers. Et les suivants du malin Ranald sont à pourchasser à tous prix. Leurs méthodes ne sont pas honorables."

Taal

Le Ranger

"Quand il pleut, c'est la volonté de Taal. Quand le vent enveloppe vos maisons, c'est la volonté de Taal. Il est la force qui conduit les rapides et les chutes d'eau, les avalanches et les glissements de terrain, le maître des bêtes, des forêts et des montagnes. Nous, ses adeptes, nous respectons la nature, qui est sienne. Nous ne tuons jamais d'animal, sauf pour nous défendre, nous nourrir, ou lui offrir un sacrifice."

Rhya

Le Druide

"Rhya est la Déesse Mère. Elle est la femme de Taal, mais ne lui est en rien inférieure. Elle est la vie et la nature. Elle est tout autour de nous, et elle est en tout ce que nous voyons."

Manann

Le Marin

"Bien qu'il soit le fils de Taal, il ne faut pas prendre Manann à la légère. Il est le Dieu des mers et contrôle les courants et les marrées, et est aussi imprévisible et changeant que la mer. Adressez-lui toujours une prière avant un voyage sur les mers, sinon..."

Ulric

Le Guerrier

"Ulric, notre seigneur, est le Dieu des batailles et de la destruction, le patron des loups et de l'hiver. Et

méprise la faiblesse, la couardise et la ruse. En tant qu'Adepte d'Ulric, je suis son exemple en utilisant l'approche directe pour résoudre un problème, au contraire des ruses et malins adeptes de Ranald, le Dieu moqueur.
Nous croyons en l'ordre dans la bataille, et ne pouvons remettre en cause l'ordre d'un supérieur. Défiés, nous ne refusons jamais. Nous ne mentons, ni ne trichons, ou ne rusons."

Ranald

Le Voleur
"Contrairement à ce que tout le monde pense, Ranald n'est pas un Dieu mauvais. Bien sûr, il est le Dieu des voleurs et de la ruse... Bien sûr, il a triché pour atteindre le statut de Dieu... Mais Ranald est tout sauf mauvais. Il déteste toute forme de violence, et ses adeptes ne perpétreraient jamais ni n'approuveraient un crime violent, un meurtre ou toute forme de torture. Pour Ranald, le crime parfait est celui qui ne laisse aucune trace, et que l'on de découvre que des semaines ou des mois plus tard.
Notre Dieu possède quatre aspects: Ranald le Rôdeur de la Nuit, patron des voleurs et des filous; Ranald le Trompeur, patron des escrocs et des Charlatans; Ranald le Joueur, patron de la chance et du jeu; et Ranald le Protecteur, qui protège ses adorateurs des influences extérieures et de la tyrannie."

Lieux Communs Concernant les Races

Le Vieux Monde était autrefois peuplé par les Elfes et les Nains. C'était au temps où l'homme vivait encore dans des cavernes. On trouve encore des Elfes et des Nains au cœur du Vieux Monde, mais ils sont rares, et on ne les trouve plus que dans les plus grandes cités. On trouve aussi une autre race non-humaine intégrée dans la vie du Vieux Monde: les Halflings. Même s'il est courrant d'apercevoir des non-humains, il n'en reste pas moins qu'ils sont regardés d'un drôle d'œil. Aux yeux des humains, ces êtres ont tous des manières étranges et parfois incompréhensibles. Les Halflings sont peut-être les plus "humains" de tous.

Les Nains

L'Erudit
"Les Nains doivent être admirés. Il est surprenant de voir comment un peuple aussi, je ne dirai pas primitif mais... simple... a pu survivre aussi longtemps. Ce sont une bande de brutes alcooliques sans sophistication. Leur 'Art' est quelque chose, lui aussi... Incroyablement frustre et sans délice.
La joute intellectuelle est totalement absente de la vie Naine. Le seul type de débat qu'ils connaissent passe par une argumentation soutenue par un usage excessif de la force. Il n'y a qu'une personne qui a raison, et c'est le Nain avec qui vous parlez...
En fait, j'avoue être tout à fait impressionné par leur



opiniâtreté et leur résistance vis-à-vis des idées nouvelles et des subtilités dans les relations humaines. "

Le Marchand
"Les Nains sont, comme qui dirait, avares. Je n'en n'ai jamais rencontré qui ne le soit pas. Ils ne sont jamais satisfaits du prix d'un bien tant qu'ils ne l'ont pas marchandé. Je ne sais pas ce qui a pu tous les rendre aussi avares, mais ils le sont tous.
Leur soif pour l'or est presque insatiable. Et une seule chose peut les écarter de l'or, c'est leur soif pour la possession du précieux métal, le mithril.
Les Nains sont, en tous cas, d'excellents artisans et ils créent les meilleures armes, armures, bijoux ou objets métalliques. De plus ils maîtrisent le travail de la pierre tout aussi bien."

Le Capitaine Mercenaire
"Ne mettez jamais en cause le courage d'un Nain, à moins que vous en vouliez vous battre. Ils sont assez chatouilleux dès qu'on touche à leur réputation et à leur honneur. Le grand avantage est que vous êtes presque certain de ne jamais être trahi par un Nain, et du moment que vous aurez gagné son respect, il ne fuira jamais en combat en vous laissant seul.
Les Nains, sont experts dans l'art du siège. En plusieurs occasions des Nains nous ont sauvé la mise, à moi et mes compagnons, lors de sièges.
Une dernière chose: ne débattez jamais avec un Nain,

ils sont aussi têtu que des… Nains…”

Le Citoyen
“Les Nains sont une race étrange. Ils boivent beaucoup, font beaucoup de bruit, et quand ils se font jeter de la taverne, ils en rient. Mais volez la moindre petite pièccette à un Nain, et il vous poursuivra à travers tout le Vieux Monde pour récupérer son bien.”

Le Fermier
“J'ai entendu dire qu'les femmes Naines adorent porter la barbe… Moi j'toucherais pas une femme avec une barbe… Berk.”

Les Halflings**

L'Erudit
“C'est un peuple simple et agréable. C'est une joie de passer du temps avec eux. Ils sont presque toujours de bonne humeur, et vous amuseront toute la journée. Il faut avouer que l'on finit par se fatiguer d'eux, et par s'ennuyer, tant leurs esprits manque de complexité… Après tout, avez-vous déjà entendu parler d'un philosophe Halfling?
Ils adorent faire à manger et raconter des histoires, et si vous voulez mon avis, ils ne sont bon qu'à ça.”

Le Marchand
“Les Halflings sont d'excellents cuisiniers. Cette race non-violente ne représente aucune menace pour les humains. Ce sont des artisans moyens… Je pense que cela vient de leur amour pour la sieste et les plaisirs de la vie.”

Le Capitaine Mercenaire
“Ne sous-estimez pas les Halflings. Ils peuvent sembler être un peuple paisible, mais j'ai vu ce qu'ils pouvaient faire en combat. Et ce ne sont pas de petits exploits, si vous prenez en compte leur faible constitution.”

Le Citoyen
“Mettez deux Halflings ensemble dans une pièce, et ils pourront parler de généalogie jusqu'à mourir de faim. Ce qui doit prendre quatre heures, aux vues de leur amour de la bonne chaire.”

Les Elfes Sylvains

L'Erudit
“Les quelques Elfes Sylvains que j'ai pu rencontrer peuvent être décrits en deux mots: hédonistes et insouciants. Je n'ai jamais rencontré de personnes plus obsédées par le fait de profiter de l'instant présent. Ce qui m'intrigue avec ces créatures, c'est qu'elles semblent complètement dépourvues d'émotions. Ils peuvent sembler s'amuser ou apprécier l'instant, mais si vous regardez au fond de leurs yeux, leur regard est glacé et insensible.
Ils ont aussi un manque total de mémoire. Pourtant, même s'ils ne peuvent se souvenir du temps qu'il faisait hier, ils semblent avoir été instruits et possèdent une excellente éducation. Leurs goûts dans les arts sont tout aussi étranges. L'Art Elfe est différent de tout ce que j'ai jamais vu. Il ne véhicule aucun sens, il n'expose aucune forme identifiable, ce ne sont que des lignes et des dégradés. Des êtres étranges, ces Elfes…”

Le Marchand
“Je n'ai jamais eu affaire aux elfes de la forêt. J'ai déjà rencontré quelques Elfes des mers, malgré tout. Un étrange peuple. Ils semblent assez arrogants. Mais ils sont un peu au dessus des autres, si vous voyez ce que je veux dire. En fait, durant notre rencontre, j'ai eu l'impression qu'ils savaient toujours ce que j'allais dire avant même que je n'ouvre la bouche.”

Le Capitaine Mercenaire
“Les archers Elfes sont parmi les plus fins archers du monde. Ils ont atteint un niveau de maîtrise tel que la plupart des êtres humains ne peuvent que rêver de les égaler. Mais je ne me fierais pas à eux dans la bataille. On ne sait jamais quels sont leurs buts, leurs desseins. Ils peuvent parfaitement vous soutenir lors d'une bataille, et se battre de tout leur cœur à vos côtés, et le jour suivant, contre le même ennemi, s'en aller en disant qu'ils ont d'autres choses à faire.”

Le Citoyen
“Euh… Les Elfes, vous dites? Le peuple faë des forêts… J'en ai jamais rencontré. Mais on dit que ce sont les êtres les plus beaux du monde entier… J'aimerais bien en rencontrer un, un jour, je vous le dis.”

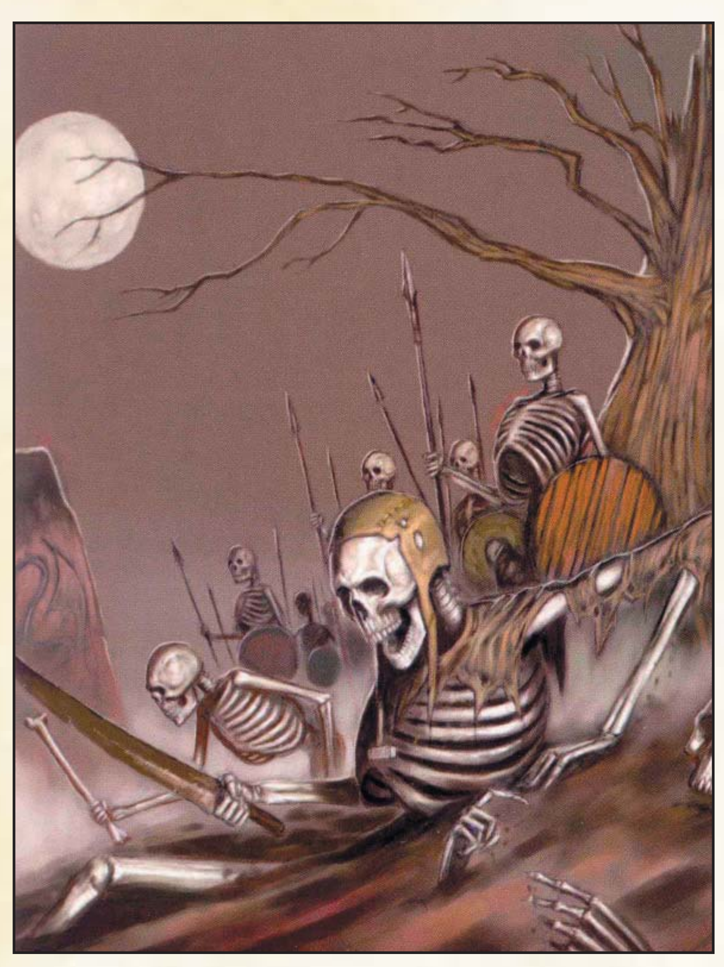


Les Ennemis

Ce petit chapitre de présentation est volontairement non exhaustif. Il est le reflet de ce que le citoyen lambda connaît du surnaturel, des dangers des Peaux-Vertes et du Chaos. Si tous les citoyens en ont entendu parler, pour beaucoup d'entre eux, cela relève encore et toujours du croque-mitaine, et, malgré le fait que les mages soient une réalité et la magie un fait avéré et accepté, on ne pense que peu aux dangers de ce monde quand on a comme soucis de vivre son quotidien et de nourrir sa famille.

Les Peaux-Vertes

Brutaux et primitifs, les Orques et les Gobelins sont deux races à la peau verte qui pillent et ravagent tout sur leur passage. On les nomme les Peaux-Vertes.
Les Peaux-Vertes sont indépendants des forces chaotiques, même si on les y assimile souvent. Ils possèdent leur volonté propre, et sont connus pour ne pas briller par leurs connaissances et leur culture. Ce sont des brutes sanguinaires et des combattants acharnés et barbares.
On les trouve souvent dans les régions montagneuses, ou les forêts profondes et reculées, là où l'influence des dirigeants de ce monde est moins importante, là où ils peuvent piller les villages sans se soucier d'une grande résistance. On dit que certains d'entre eux vivent dans des cavernes, au plus profond des montagnes du bord du monde.
Parfois, les tribus Orques et Gobeline se réunissent en une marrée verte qui déferle sur les frontières de l'Empire. Mais elle est souvent bien vite stoppée et dispersée par les armées du Très Saint Empereur.
On raconte que, au-delà des montagnes du bord du monde, il existed es myriades de tribus qui ont créé de véritables royaumes Orques et Gobelins. Et si les Tribus devaient toutes s'unifier sous une bannière... Personne n'ose concevoir ce qui pourrait alors advenir des nations humaines...





Les Non-Morts

Des légendes courent dans l'Empire. On parle de petits villages de montagne abandonnés de tous, de hameaux reculés aux prises avec des créatures repoussantes, immondes et effrayantes. Spectres, zombies et autres goules nécrophages, voilà ce qui attend les Hommes frappés de la malédiction de la non-vie.
On raconte que certain Mages dédient leur vie à la recherche des secrets de la Non-vie, et qu'ils créent zombies et squelettes serviteurs et combattants.
Certains élèvent même parfois des armées entières, et deviennent des Liches, des Mages corrompus, habités par la Mort et le Pouvoir. Certains hommes du sud susurrent le nom maudit de Nagash, la terreur qui conquis jadis l'Arabie. Certains parlent de morts à la force démesurés, marchant entourés de bandelettes, et de gardiens squelettes géant gardant l'entrée d'Antiques tombeaux.
Mais le citoyen de l'Empire préfère ne pas entendre parler de telles horreurs contre-nature. Tant qu'elles ne menacent pas leurs paisibles vies.



Le Chaos

Le Chaos est l'ultime menace. C'est l'Ombre qui plane au dessus du Monde et des Royaumes des Hommes. Le Chaos est insidieux, et il peut prendre bien des formes… Le Chaos n'est pas à proprement parler le Mal… Il ne s'agit pas de considérer ce dernier comme on considère le Diable ou l'Enfer. Il n'y a, à proprement parler, pas d'Enfer d'où sont éructés des Démons Vengeurs ou Sanguinaires. Il n'existe que le Chaos, une force de destruction, de perversion insidieuse, menée par des Dieux représentant chacun un aspect du Chaos. C'est le contraire de ce que l'Humanité a cherché à bâtir, c'est la libération de toutes les plus sombres pulsions de l'Humanité: violence, peur, haine, désir, envie, soif de pouvoir… Il offre beaucoup à celui qui sait 'écouter, et les Dieux savent se montrer reconnaissants à celui qui sait réussir.
Le Chaos est une force palpable. Il vient du Nord, il possède ses propres territoires physiques, il existe dans le monde réel comme une verrue sur un visage. Le Chaos n'est pas une vague menace spirituelle, c'est une réalité matérielle.

Au fond de la forêt, la Bête

Au fond des épaisses forêts de l'empire, ou venant des steppes du nord de Kislev, on trouve des êtres étranges. Têtes de boucs, pieds fourchus, corps poilus, ce sont ceux que les Hommes appellent les Homme-Bêtes. Des créatures sauvages et féroces. Certains disent même avoir aperçu à leurs côtés de massif minotaures, hargneux et bestiaux. On dit que ces créatures vivent en meute, dans les recoins les plus inhospitaliers des forêts les plus profondes, et qu'elles dévorent les Hommes qui osent s'approcher de leur territoire. Certains racontent même que des meutes ont attaqué des villages isolés pour piller et dévorer hommes, femmes et enfants.

Le Mage et le Démon

La Magie recèle ses dangers, et parfois, les Mages accèdent à des Arts interdits. La Magie Noire, l'Art d'invoquer des Démons, est une magie plus facile, plus puissante… mais plus perverse. Les Dieux du Chaos inspirent les Mages pratiquant les Noirs Arts et les utilisent pour amener des démons pervers et sanguinaires dans les monde des Hommes. Ces derniers se cachent et se protègent. Sorciers et Sorcières, voilà ce qu'ils sont. Et le villageois les craint, et cherche les signes de la corruption pour débusquer le sorcier et le brûler.

Mutations

Depuis quelques décennies, un phénomène devient de plus en plus courant. On trouve de plus en plus souvent des enfants naissant avec une difformité physique, une mutation. Il peut s'agir de cornes sur le front, d'un tentacule à la place d'un bras, d'une queue de souris… Ces enfants sont souvent rejetés ou même tués à leur naissance. Pourchassés et traqués, maltraités ou abattus, ils sont, pour les citoyens de l'Empire, l'incarnation même de l'influence perverse du Chaos.
Mais pire encore, il s'avère, depuis plusieurs années, que certains adultes peuvent aussi, à n'importe quel ages, développer des mutations et des malformations physiques. Ces individus les cachent le plus possible. Et quand ils ne le peuvent plus, ils s'exilent, priant pour qu'on ne les retrouve jamais, sans quoi ils pourraient bien se retrouver lapidés ou brûlés vifs.

Les Rats

Nul ne sait ce qu'ils sont réellement. On dit qu'ils vivent dans les montagnes, à l'écart des hommes. Et pourtant certains en ont aperçu dans les territoires de l'Empire. Les Skavens, tels qu'on les appelle chez els érudits les plus pointus, ou les Homme-Rats pour les autres, sont une espèce étrange. Ils sont craints, et souvent assimilés aux mutants ou aux Homme-Bêtes. Personne ne connais réellement leurs desseins, mais ces engeances ne peuvent être que d'autres





enfants du Chaos, à n'en point douter.

La Répression dans l'Empire

L'Empire est sous tension. Les naissances étranges, les mutations spontanées de plus en plus fréquentes (même si encore rares, proportionnellement à la population) ont rendu les autorités légales et religieuses, ainsi que les habitants de l'Empire sont sur le qui-vive. Aujourd'hui, tout signe pouvant être attribué au Chaos (comme avoir une apparence étrange, pratiquer la magie sans être affilié à un collège – ou la magie tout court dans les petits villages reculés - , ou encore se rendre dans une librairie contenant des ouvrage mis à l'index, etc...) est regardé avec grande méfiance, et amène la suspicion.
Toute personne étant déclarée comme un utilisateur de magie noire, ou encore un adorateur du chaos de quelque manière que ce soit est immédiatement condamné à mort. Les autorités s'accommodent en général assez discrètement du contrevenant pour éviter les scandales, surtout quand il s'agit de membres influents de la noblesse ou de la haute bourgeoisie.
Le Clergé de Sigmar chasse activement les adorateurs du Chaos et les pratiquant de la Magie Noire. Pour ceci, ils bénéficient du support de ce que l'on nomme "les Répurgateurs". Ces êtres, souvent fanatiques et aveuglés par leur foi et leur haine du Chaos, sont les inquisiteurs de l'Empire. Il chassent, jugent, et exécutent ceux qui sont de mèche avec les Forces Chaotiques. Un Répurgateur reçoit une autorité quasi souveraine concernant sa chasse, même si elle trouve ses limite dès que l'on touches aux personnalités trop influentes et importantes. Mais se mettre à dos un Répuragteur peut devenir une expérience rapidement mortelle.
Les Répurgateurs sont des personnes qui voyagent énormément. Ils ne sont que rarement affectés en permanence à un lieu précis, et voyagent énormément. Après tout, le Chaos est partout, dans les plus grandes villes comme dans les plus petits villages.

Semaines, Mois et Fêtes Saintes

Le calendrier Impérial est bien différent du nôtre. Le Monde de Warhammer effectue sa révolution autour du soleil en 400 jours exactement.

L'année est découpée en 12 mois, chacun composés de 32 à 33 jours. En plus de ces jours, il existe six jours indépendants, intervenant entre les mois, correspondant à des fêtes saintes ou des événements tels le solstice d'été, ou l'équinoxe de printemps.

Les Mois

Les douze mois de l'année (et la traduction de leurs noms) sont:
- Nachexen (l'Après-Sorcières)
- Jahrdrung (Le Tournant de l'Année)
- Pflugzeit (Le Temps des Labours)
- Sigmarzeit (le Temps de Sigmar)
- Sommerzeit (le Temps de l'Eté)
- Vorgeheim (l'Avant-Mystère)
- Nachgeheim (l'Après-Mystère)
- Erntezeit (le Temps des Récoltes)
- Brauzeit (le Temps des Brasseurs)
- Kaldezeit (le Temps des Glaces)
- Ulriczeit (le Temps d'Ulric)
- Vorhexen (l'Avant-Sorcières)

Les Six Jours Supplémentaires

Marquant des événements bien aprticuliers, six jours viennent s'intercaler entre les mois de l'année, une journée à la fois, se calant après le dernier jour d'un mois et le premier jour d'un autre. Ils ne font même pas partie des jours de la semaine, ils sont complètement à part. Ces derniers (et la traduction de leurs noms) sont:
- Hexenstag (Le jour des sorcières, correspond au nouvel an)
- Mitterfruhl (Equinoxe de printemps)
- Sonnstille (Solstice d'été)
- Geheimnistag (le Jour des Mystères)
- Mitterherbst (Equinoxe d'automne)
- Mondstille (Solstice d'Hiver)

Deux de ces journées (Hexenstag et Geheimnistag) sont porteuses de craintes et de peurs. Elles sont, dot-on des journées propices à la sorcellerie , et leurs nuits sont surnaturelles, comme, dans notre monde, pourrait l'être la nuit du sabbat. Plus que les journées en elle-même, ce sont les nuits qui sont craintes (nommées Hexensnacht et Geheimnisnacht, soit la nuit des sorcières et la nuit des mystères).

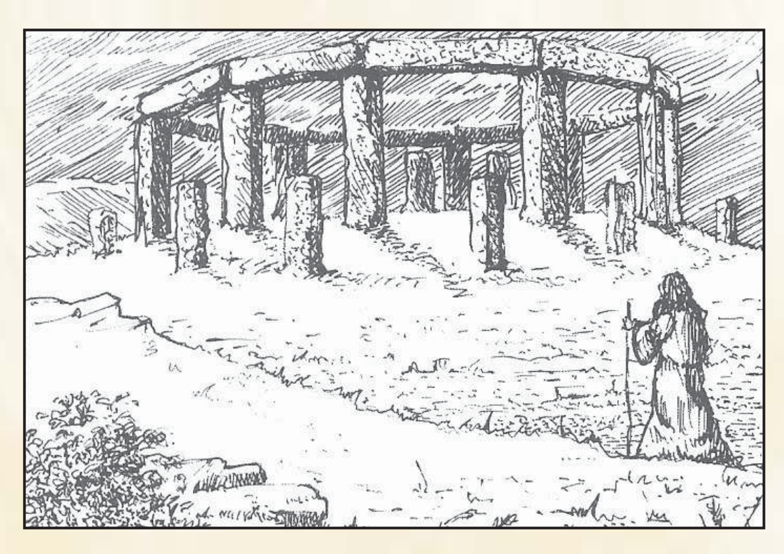
Les jours de la semaine

Dans le monde de Warhammer, chaque semaine est composée de huit jours. Leurs noms (et leur traduction) sont:
- Wellentag (Jour du Travail)
- Aubentag (Jour des Contributions)
- Marktag (Jour de Marché)
- Backertag (Jour de Fournée)
- Bezahltag (Jour de Paye)
- Konistag (Jour du Roi)
- Angestag (Début de semaine)
- Festag (Jour de Fête)

L'origine même de ces noms se perd dans la créationd e l'Empire, et même avant peut-être. Tout le monde a oublié pourquoi ils sont ordonné ainsi et ils ne correspondent plus, aujourd'hui, à un rythme de vie en vigueur. Ainsi, Marktag, le jour du marché, n'est pas le jour où tous les marchés se tiennent, et on peut voir des marchés se tenir un Konistag ou un Wellentag.

Un calendrier sommaire

Nous ne détaillerons pas le calendrier complet d'une année, mais il est important d'avoir un aperçu du déroulement de l'année en général. Voici ci-dessous les mois, leur nombre de jours, et les 6 jours spé-





ciaux intercalés comme il se doit. A noter donc que ces jours se situent réellement entre les mois. Il s'agit à chaque fois d'un jour prenant place après le dernier jour du mois précédent et le premier du suivant. Ces journées seront indiquées en italique, et les mois en gras.
Voici le calendrier:
- *Hexenstag*
- Nachexen (32 jours)
- Jahrdrung (33 jours)
- *Mitterfruhl*
- Pflugzeit (33 jours)
- Sigmarzeit (33 jours)
- Sommerzeit (33 jours)
- *Sonnstille*
- Vorgeheim (33 jours)
- *Geheimnistag*
- Nachgeheim (32 jours)
- Erntezeit (33 jours)
- *Mitterherbst*
- Brauzeit (33 jours)
- Kaldezeit (33 jours)
- Ulriczeit (33 jours)
- *Mondstille*
- Vorhexen (33 jours)

Il est à noté les jours suivants:
- 17 Nachexen: premier jour du printemps.
- 18 SIgmarzeit: premier jour de l'été.
- 17 Nachgeheim: premier jour de l'automne.
- 18 Kaldezeit: premier jour de l'hiver.

Les Lunes

Il existe deux Lunes dans le ciel de l'Empire. La première se nomme Mannlieb (l'aimée de Mannan). C'est une lune ronde et blanche au cycle régulier de 25 jours.
La seconde est bien plus étrange. On la nomme Morrslieb (l'aimée de Morr). Elle semble parfois plus grosse, aprfois plus petite, et sa couleur va d'un rosâtre pâle à un rouge sang profond. Son cycle est imprévisible et de nombreuses légendes tournent autour d'elle. La plus connue raconte que Morrslied fut autrefois un portail démoniaque par lequel une horde de démons déferla sur les terres de l'Empire. Mais les démons avaient sous-estimé Morr, le dieu des morts, qui vit l'équilibre de la vie et de la mort brisé. Ce dernier décida de les punir et les éradiqua tous. Avec leurs corps, il créa une boule compacte pour boucher le portail. En laissant la boule dans le ciel, il fit en sorte que les humain n'oublient jamais le danger des démons et du Chaos. Et voilà qu'était née Morrslieb.

Fêtes Saintes

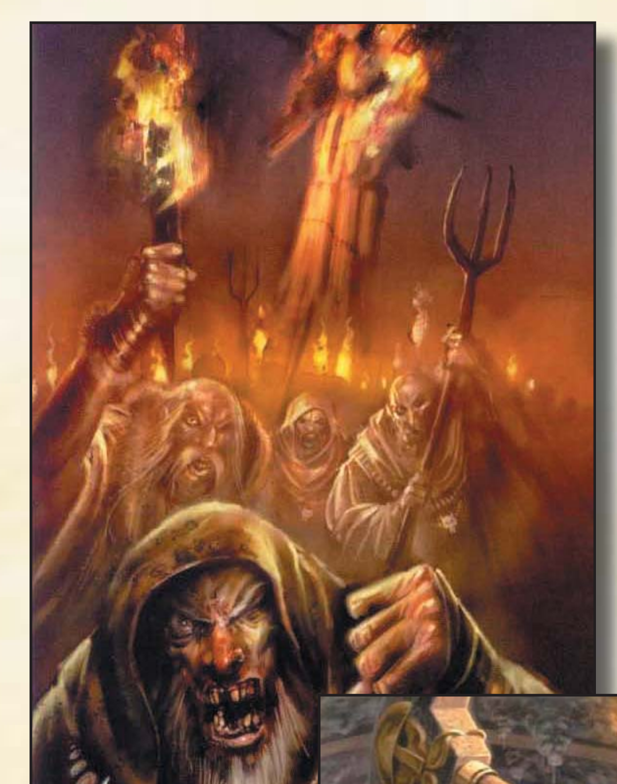
Il existe, dans l'Empire, plusieurs fêtes saintes concernant à chaque fois un dieu ou une déesse particulière. En voici quelques unes.
- Hexenstag est fêté dignement par les très rares détenteurs de la Foi Antique. Cette journée est aussi une journée sainte pour les suivants de Liadriel.
- Le 1 de Nachexen, Véréna est fêtée.
- Mitterfuhl est fêté par les suivants de Manann, de Taal, d'Ulric et les détenteurs de la Foi Antique.
- le 33 de Pflugzeit est un jour fêté par els adorateurs de Grungni.
- le 18 de Sigmarzeit est fêté par les nombreux adorateurs de Sigmar.
- Sonnstille est fêté par les adeptes de la Foi Antique.
- le 33 de Vorgeheim est consacré à Grungni.
- Geheimnistag est fêté par les adeptes de la Foi Antique, ainsi que les suivants de Liadriel.
- du 1 au 8 Erntezeit, toute une semaine est consacrée, par les Halfings, à Esméralda (la semaine des tartes).
- Mitterherbst est à la foi fêté par les suivants Ulric, et les adorateurs de la Foi Antique.
- le 33 de Brauzeit est consacré à Grungni.
- Mondstille est à la foi fêté par les suivants Ulric, et les adorateurs de la Foi Antique.
- le 33 de Vorhexen est consacré à Grungni.

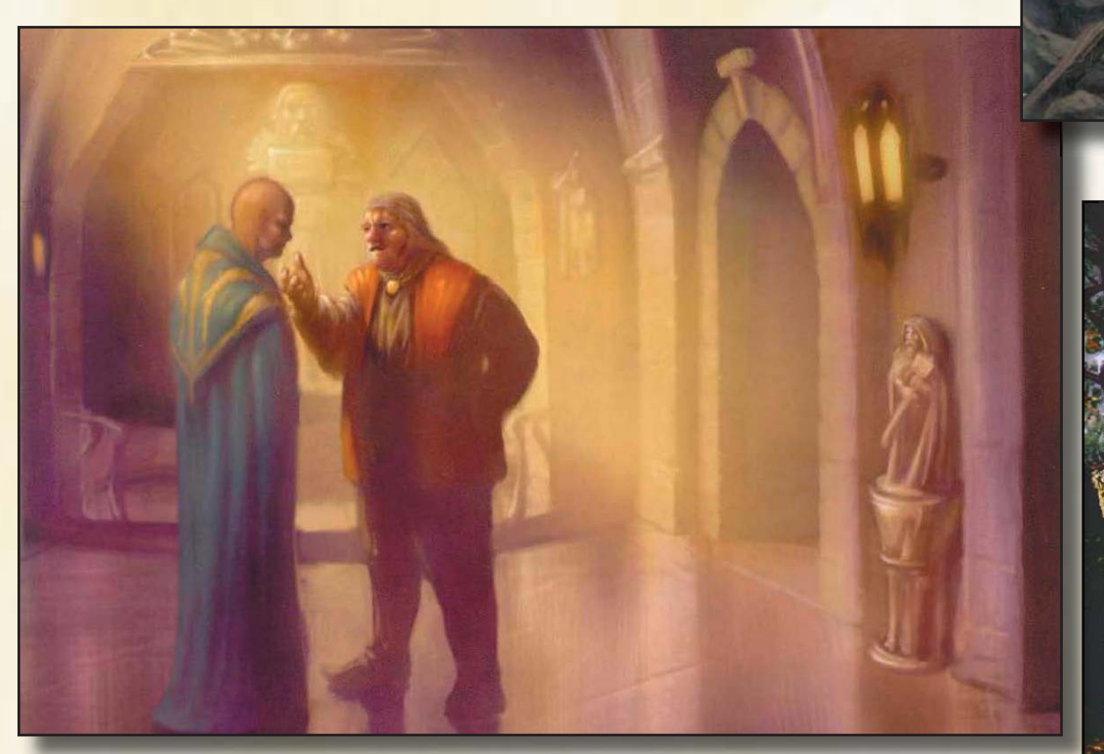
Notes Annexes au MJ

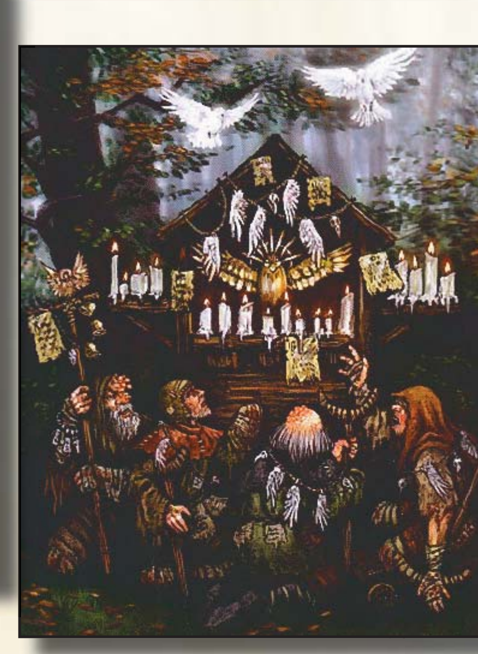
*Le nom original est “Morceaux”, mais vous comprendrez le ridicule de ce nom en notre belle langue… J’ai cru bon de changer son orthographe.
**Les propos concernant les Halflings ont été légèrement modifiés. L’optique selon laquelle les Halflings sont des hobbits qui ne pensent qu’à manger est, à mes yeux, réductrice. Il ne faut pas oublier que le Mootland possède une voix dans l’élection de l’Empereur, et que les Halflings gèrent leur contrée avec brio. Certes, ils ne sont pas aventureux, mais ils n’en restent pas moins des êtres compétents, et peuvent devenir de redoutables adversaires.

Ambiances et Visuels du Vieux Monde



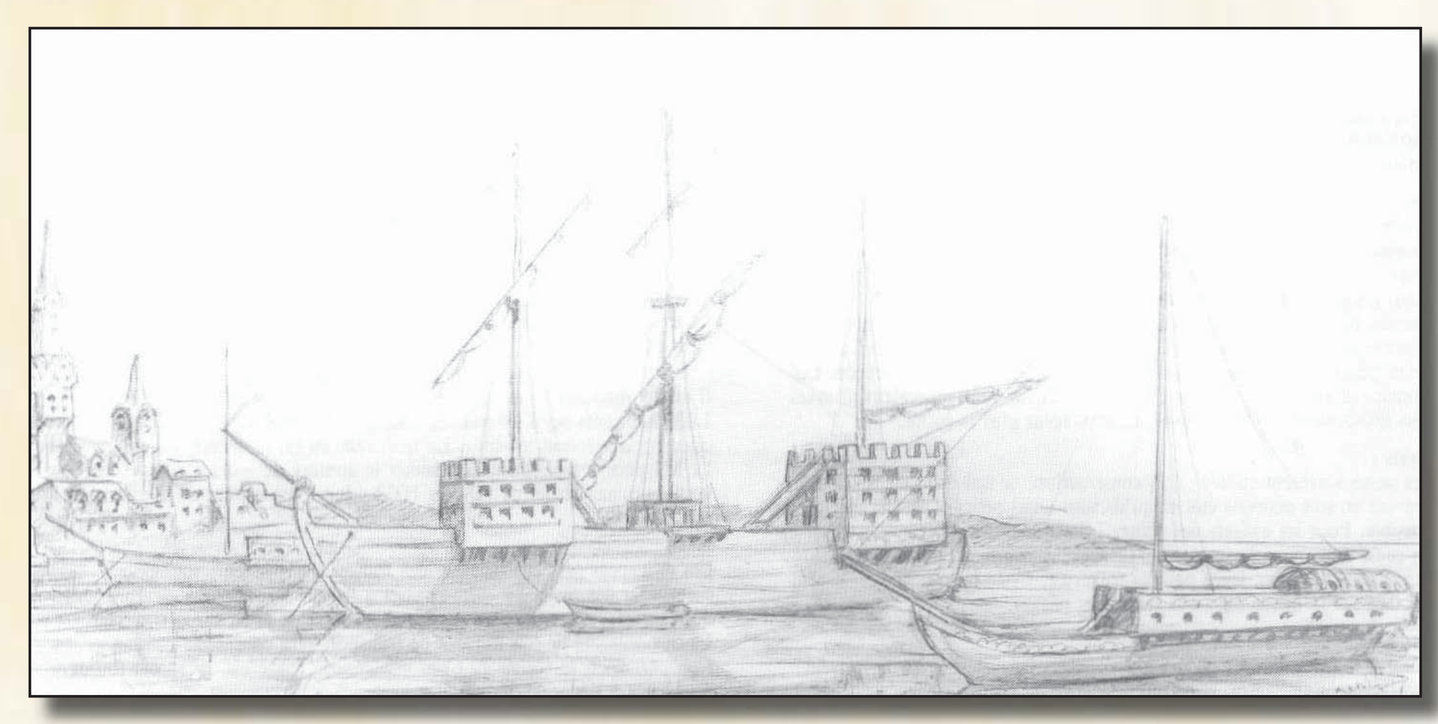
















Livret de Référence pour les PJ
Version Classique

Le Combat

Le Round

1) **Déterminer l'initiative*** (jeter 1D10+le score d'Agilité) puis l'ordre d'initiative en fonction des résultats.

2) **Actions** dans l'ordre d'initiative.

3) **Fin** du Round

*NB: On ne détermine l'initiative qu'une seule fois, au début du combat. L'ordre d'initiative n'est ensuite plus modifié, à moins qu'un événement imprévu (nouveaux combattants rentrant dans le combat, diversion, ou autre) ne force un instant l'attention des combattants ailleurs. Dans ce cas, un nouveau jet d'initiative est demandé et l'ordre d'initiative est recalculé.

Les Actions

Durant chaque round, chaque personnage a droit à 1 action, ni plus, ni moins. Il existe 3 types d'action:
1) **L'action complète:** Elle nécessite toute l'attention du personnage qui l'entreprend. Quand on entreprend une action complète, on ne peut entreprendre de demi-action.

2) **La demi-action:** une tâche simple (dégainer, se déplacer…). Un personnage peut entreprendre une ou deux demi-actions au lieu d'une action complète.

3) **L'action gratuite:** Il s'agit d'actions simples et ne demandant pas d'attention particulière (crier "Stop" par exemple, ou lâcher une arme). On peut avoir une action gratuite par round (en supplément de l'action de parade gratuite offerte par la possession d'une arme ou d'un bouclier en main gauche).

4) **L'action étendue:** Il s'agit d"une action durant plus d'un round, comme incanter un sort complexe par exemple, ou crocheter une serrure.

A noter que:
- Un personnage ne peut effectuer **qu'une seule** action d'attaque par round.
- un personnage ne peut effectuer **qu'une seule** incantation par round.

Détails des Actions

Les Demi-Actions

Dégainer

Le personnage peut dégainer une arme ou tirer un petit objet (par exemple des composantes de sort) d'un sac ou d'une bourse. De la même façon, il peut décider de rengainer une arme au lieu de la dégainer.

Attaque standard:

L'assaillant porte UNE attaque, quel que soit le nombre d'Attaques affichées sur son profil "Attaques".

Parade:

Tant qu'il est conscient de l'attaque, le personnage peut tenter à chaque round de parer une, et une seule, attaque portée avec succès contre lui. Si le personnage tient une arme ou un bouclier dans la seconde main, la parade devient une action gratuite.

Posture défensive:

Le personnage ne porte aucun coup durant ce round. Cependant, toutes les attaques au corps à corps visant à le toucher soufrent d'un malus de -20%.

Visée:

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque de corps à corps. Si l'action suivante est une **Attaque Standard**, il bénéficie d'un bonus de +10% en CC (pour le corps à corps) ou en CT (pour les tirs) sur cette attaque uniquement. Si l'action suivante d'une action de visée n'est pas une **Attaque Standard** et que le round se termine, le bonus de la visée est perdu.

Incantation rapide:

Le personnage incante un sort et le lance. A noter que certains sorts particulièrement puissants ou complexes peuvent nécessiter une action étendue.

Mouvement:

Le personnage peut se déplacer d'une courte distance.

Se lever/Monter en selle:

Un personnage au sol peut se lever, ou un personnage debout monter sur la selle d'une monture.

Retenir l'action

Le personnage décide de ne pas agir pour le moment mais il décide de préparer une demi-action pour plus tard dans le round. Ceci peut par exemple permettre d'effectuer une Attaque standard puis, en Retenant un Action, de préparer une Parade pour plus tard dans le round. Si la demi-action préparée n'est pas utilisée à la fin du round, elle est perdue.

Les Actions Complètes

Charge:

L'assaillant effectue une charge en ligne droite sur son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +10% à sa CC pour le premier round de combat.

Attaque Rapide:

L'attaquant peut effectuer un nombre d'attaques égales à sa **valeur d'Attaques**. Il doit donc avoir au moins 2 attaques pour en profiter. Le personnage ne peut effectuer une Attaque Rapide avec une arme de tir que si son arme ne demande qu'une action gratuite pour la recharger. S'il a un pistolet dans chaque main, il peut utiliser deux de ses attaques, mais le tir avec la main non-directrice subira le malus standard de -20% pour utilisation d'une arme dans la main non-directrice.

Attaque Brutale:

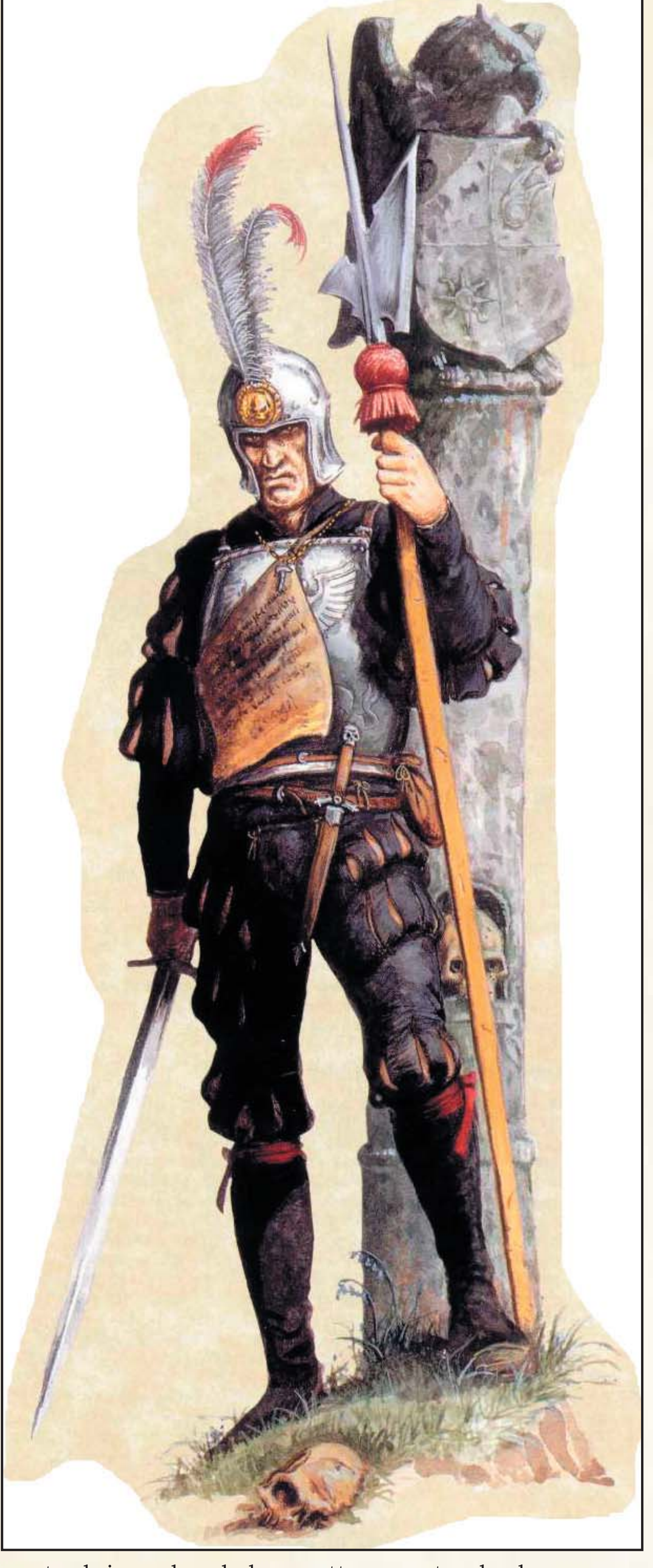
Le personnage se jette dans la mêlée et assène un coup dévastateur, s'exposant ainsi aux coups ennemis. Le personnage gagne un bonus de +20% en CC, mais durant ce tour, il ne pourra ni parer, ni esquiver (même avec une parade gratuite due au combat à deux armes).

Attaque Prudente:

Le personnage est sur ses gardes et joue la sécurité. Ses attaques souffrent d'un malus de -10%, mais ses tentatives de parades et d'esquive bénéficient d'un bonus de +10% pour ce round.

Désengagement:

Le personnage rompt le combat et peut s'éloigner du corps à corps, mais il prend le temps de se protéger. Ainsi, il évite les ennuis. SI le combat avait été rompu avec une demi-action "Mouvement", tout adversaire au corps à corps avec le personnage ou tout adversaire sur son chemin obtenait une attaque gratuite contre lui en plus de leurs attaques standards.



Incantation Soutenue:

Le personnage décide de se concentrer pour lancer son sort afin de bénéficier sur son jet du bonus offert par la compétence **Focalisation**.

Course:

Le personnage court à toute vitesse. Cela le rend plus dur à toucher à distance, mais le rend plus facile à toucher au corps à corps puisqu'il ne peut se défendre activement. Jusqu'au prochain tour, les attaques de tir sur lui subissent un malus de -20%. A contrario, toute personne l'attaquant au corps à corps obtiennent un bonus de +20%.

Les Actions à durée variable

Rechargement:

Recharger une arme de tir prend un temps dépendant de l'arme rechargée.

Utiliser une compétence:

Le personnage utilise une compétence. Cela peut constituer une action étendue.

Attaque et Défense

Effectuer une attaque:

1) Faire un jet d'attaque. Jeter 1D100. Le résultat doit être inférieur ou égal à la Capacité de Combat (CC) pour le corps à corps ou de la Capacité de Tir (CT) pour les tirs.

2) Déterminer la localisation. Pour cela, prenez votre résultat au jet d'attaque et inversez le chiffre des dizaines et celui des unités. Ensuite, comparez avec la table de localisation présente sur la fiche et déterminez la zone touchée. (*par exemple: Grungorm le nain effectue un jet d'attaque. Il possède une CC de 45 et obtient 14 sur sont jet de dé. C'est une attaque réussie. Pour déterminer la localisation, il prend son résultat au jet de CC, soit 14, et l'inverse, obtenant 41. Il compare avec la table de localisation et s'aperçoit que 41 correspond au Bras Gauche.*)

3) Déterminer les dégâts. Lancer 1D10 et ajouter les dégâts de l'arme. Le total indique les dégâts infligés.

4) Tenir compte de la protection de la victime. Soustraire aux dégâts le Bonus d'Endurance (BE) de la victime ainsi que les points d'armure dont dispose la zone touchée.

5) Déduire les points de dégâts restant du score de Blessure (B) de la victime.

Esquive et Parade:

Si un personnage est attaqué et que le jet d'attaque de l'opposant est réussi, il peut tenter de Parer ou d'Esquiver.
Pour parer, le personnage effectue au jet de CC. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique CC, la parade passe, et le personnage ne prend aucun dégât.

NB: Un personnage ne peut tenter qu'une parade par round.

L'Esquive est une compétence avancée (voir plus bas pour les compétences avancées), et seuls ceux qui l'ont apprise peuvent tenter un jet d'Esquive. Si une attaque est portée sur le personnage avec succès, il peut tenter d'esquiver. Un jet d'esquive réussi signifie qu'il évite le coup. L'esquive est une compétence dépendant de la caractéristique "Agilité". L'esquive est une action gratuite.

NB: Le personnage ne peut tenter qu'une esquive par round.

Important: on ne peut tenter de parer et d'esquiver la même attaque. La parade et l'esquive ne s'appliquent pas aux attaques à distance.

Le Combat à deux armes:

Beaucoup de guerriers combattent avec une arme dans chaque main. Les règles qui suivent s'appliquent quand vous combattez à deux armes:
1) Le personnage doit utiliser l'une des armes suivante dans la main directrice: Dague, Fléau, Fleuret, Arme à une main, Morgenstern ou Rapière.

2) Le personnage doit utiliser l'une des armes suivante dans son autre main: Rondache, Dague, Arme à une main, Main gauche, Bouclier ou Brise lame.

3) Le personnage peut utiliser n'importe quelle main, au choix, pour effectuer ses attaques. Manier deux armes ne confère pas d'attaque supplémentaire, mais offre une parade gratuite par round. Les attaques portées avec la main non-directrice sont effectuées avec un malus de -20% à la CC.

Le Tir

Tirer dans la mêlée:

Pour toucher une cible déjà engagée au corps à corps, le jet de CT soufre d'un malus de -20%

Portée Extrême:

Tirer au-delà de la longue portée est presque impossible, mais certains cas demandent ce genre d'action désespérée. Le maximum de la Portée Extrême correspond au double de la portée longue. Pour tirer, il doit d'abird consacrer une demi-action pour viser, puis effectuer une Attaque Standard. Son Attaque subit un malus de -30% à la CT.

La Fureur d'Ulric

Que une attaque est réussie, le total des dégâts est normalement égal à 1D10 plus les dégâts de l'arme utilisée. Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur le D10 de dégât, on considère qu'il a fait une attaque incroy-

ablement brutale. Le Personnage doit immédiatement retenter un jet de CC avec les même modificateurs (malus ou bonus) que pour le jet initial. Un jet réussi attire les faveurs d'Ulric, le Dieu de l'Hiver et de la Guerre. Le joueur peut alors relancer 1D10 et l'ajouter au total des dégâts. S'il obtient un second 10, il peut relancer encore une fois le D10 et ajouter le résultat au total de dégâts et ainsi de suite.
Exemple: Grungorm a réussit son attaque. Il obtient 10 sur son jet de dégâts. Ceci ajouté aux dégâts de son arme de 4, cela porte le total à 14. Il relance un jet de CC et réussit. Il jette donc un second D10 de dégâts et obtient 10 (le chanceux)! Il l'ajoute au total des dégâts: 14+10=24. Il rejette donc une ultime fois son dé de dégâts et obtient 6, qu'il rajoute à son total, et il obtient :10+4+10+6= 30 points de dégâts. Ulric est avec lui…

NB: Les sorts infligeant des dégâts sont aussi sujets à la Fureur d'Ulric. Mais le jet de CC pour confirmer la Fureur est remplacé par un jet de Force Mentale.

Blessures, Coups Critiques et Récupération

Niveaux de Blessure:

- Un personnage **légèrement Blessé** est un personnage dont le quota de points de Blessure a été entamé mais auquel il reste plus de 3 points de blessure. Sans soins médicaux, le personnage regagnera **un point de blessure par jour**.

- Un personnage **Gravement Blessé** est un personnage dont le quota de blessures oscille entre 3 points de blessure ou moins. Sans soins médicaux, le personnage regagnera **un point de blessure par semaine**. Toutes ses actions sont affublées d'un malus de -10%.

- Un personnage dont le quota de points de Blessure est réduit à 0 ne peut plus agir. Ses blessures sont trop graves.

- Un personnage Sonné ne peut effectuer aucune action (même s'il s'agit d'actions gratuites, comme esquiver). Ses adversaires profitent d'un bonus de +20% à la CC (et non à la CT) quand ils l'attaquent.

- Un personnage Sans Défense est un personnage qui ne peut riposter, est immobilisé, etc… Toutes les attaques au corps à corps contre lui touchent automatiquement, et elles infligent automatiquement 1D10 de dégâts supplémentaires.

Coups Critiques:

Lorsqu'un personnage subit plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de blessure, il subit un coup critique. Une fois la valeur de blessure réduite à 0, elle ne peut pas baisser plus. Il n'y a pas de "valeur négative" de Blessure. Un personnage réduit à 0 blessures est presque incapable de se battre (cf. plus haut).

Pour déterminer l'effet d'un coup critique, il faut déterminer la valeur critique et la localisation.
La valeur critique est obtenue en soustrayant les points de blessures restants aux dégâts occasionnés.
Par exemple: Grungorm donne un coup dévastateur et occasionne 13 points de dégâts. Son adversaire n'a plus que 5 points de blessures et est donc victime d'un coup critique. Il calcule donc la valeur critique, et obtient 13-5=8. La valeur critique est donc de +8.
La valeur critique ne peut jamais être supérieure à +10.
Une fois la valeur critique déterminée, l'attaquant jette 1D100 et consulte la table des coups critiques. En recoupant avec la valeur critique. Il obtient un nombre entre 1 et 10. Il ne lui reste plus qu'à vérifier l'effet de son résultat. Beaucoup d'effets critiques sont directement suivis de la mort de la victime, ou d'effets permanents (bras ou jambe coupée, par exemple).

Points de Destin et Points de Fortune

Tous les personnages commencent avec un certain nombre de Points de Destin. Un Point de Destin peut être utilisé pour éviter les pires catastrophes, comme la mort, l'amputation, la chute dans un gouffre sans fond… Quand un personnage dépense un Point de Destin, il le perd **définitivement**. Parfois, certaines actions spécialement héroïques (et effectuées sans usage de Point de Destin) peuvent permettre le regain d'un point, mais il s'agit d'un fait plus que rarissime.

Le nombre de Points de Destin d'un personnage détermine aussi son nombre de Points de Fortune. Ces points sont un capital quotidien lié aux Points de Destin. Les Points de Fortune, avant tout, sont un capital de points bonus se renouvelant quotidiennement. Ils représentent les petits coups de chance du personnage.
A noter: quand un personnage dépense un point de destin, et que son quota de Points de destin chute d'un, le capital de Points de Fortune baisse automatiquement d'1.

Exemple: Grungorm a 3 points de Destin. Chaque jour, il possède donc un capital de 3 points de Fortune. Le premier jour, il utilise 2 points de fortune pour lui donner deux petits coups de pouce sous la forme de deux bonus à deux jets de compétence. Le lendemain, il aura regagné son capital complet de points de Fortune, et disposera encore de 3 points qu'il pourra dépenser dans la journée. Mais un combat acharné l'amène au bord de la mord. Ne désirant pas mourir, il dépense un point de destin, et son nombre de points de Destin passe à 2. Par conséquent, il ne pourra plus disposer que d'un capital de 2 points de fortune par jour désormais.

On peut dépenser les points de Fortune de la façon suivante:
1) Un joueur peut utiliser un Point de Fortune pour relancer un jet de caractéristique ou de compétence

raté. Ceci ne s'applique pas à un jet de compétence étendu.

2) Il peut le dépenser pour, lors d'un round de combat, bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire.

3) Il peut dépenser un point de fortune pour rajouter 1D10 au jet d'initiative. Il lancera donc 2D10.

4) Il peut dépenser un point de fortune pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour.

Compétences de base et Compétences avancées

Il existe deux type de compétences: les compétences de base, et les compétences complexes.
Les compétences de base représentent ce que tout le monde connaît, ces champs de compétences si ancrés dans la vie de tous les jours que tous les habitants du vieux monde en ont des rudiments. Si on désire faire un test avec une compétence de base alors qu'on ne l'a pas acquise, il faut effectuer un jet de caractéristique sous la caractéristique concernée. Par contre, la valeur de cette caractéristique est cependant divisée par 2.
Les compétences avancées sont, elles, issues d'un apprentissage intensif. Elles ne peuvent être acquises et comprise que via l'apprentissage. Aucune compétence avancée ne peut être utilisée sans avoir été acquise.

L'Expérience et les Carrières

1 – Promotions

On appelle "Promotion" une augmentations de 5% dans une caractéristique du Profil Principal ou de 1 dans une caractéristique du Profil Secondaire.
Chaque Carrière propose son lot de promotions. Une promotion peut être acquise en dépensant 100 points d'Expérience.

A noter: Quand une promotion est acquise, elle l'est dans l'absolu. Ainsi, les profils de carrières proposent les promotions en les comptant depuis le score de base à la création, **non-modifié par les promotions** proposées par les carrières précédentes. Par exemple: La carrière de Chasseur de Primes permet d'obtenir +10% (soit deux promotions) dans la caractéristique CT. La carrière de Franc Archer, débouché de la carrière de Chasseur de Primes, propose, elle, 7 promotions dans la caractéristique CT (soit +35%). Mais ces sept promotions sont comptées comme si le PJ n'avait eu aucune promotion dans ladite caractéristique.
Ainsi, un personnage ayant acheté 2 promotions en CT (soit un +10%) n'aura plus que 5 promotions (soit +25%) à acheter pour arriver au bout des promotions proposées par le Franc Archer.
Donc un personnage ayant suivit une carrière de chasseur de primes puis une carrière de franc archer finira avec un bonus total maximal à la CT de +35%, et non +45%.

2 – Compétences et talents

Si, à la création, le personnage obtient toutes les compétences et tous les talents de sa première carrière, il lui faudra ensuite les acheter. Ainsi, acheter une compétence ou un talent coûte 100 points d'expérience.
Parfois, il y a le choix entre deux compétences ou deux talents séparés par un "ou" (Coup Puissant ou Adresse au tir, par exemple). Dans ce cas, il est nécessaire de faire un choix. Ceci veut dire que, pour compléter la carrière, il n'est pas nécessaire de prendre les deux compétences, ou les deux talents, un seul suffit. Mais, si le personnage le désire, il peut tout de même décider de prendre l'un(e) et l'autre, à sa convenance.

3 – Achever et changer de carrière

Quand le personnage a acquis tous les talents, toutes les compétences et toutes les promotions de sa carrière, il l'a achevée. Il peut désirer prendre un peu plus de temps pour acheter talents et compétences optionnelles qu'il n'aurait pas prises (comme expliqué au-dessus). Quand il désire changer de carrière il faut avant tout que l'opportunité se présente (par exemple un maître qui lui enseignerait son nouveau métier), qu'il réunisse les dotations inhérentes à sa prochaine carrière, puis qu'il dépense 100 points d'expérience pour valider le changement.
Il est à noter qu'un PJ ne peut choisir sa nouvelle carrière que parmi les débouchés disponibles dans sa carrière actuelle. S'il désirait changer de carrière hors de ses débouchés (par exemple un chasseur de prime désirant devenir prêtre), il le peut. Il n'est à ce moment là pas obligé de compléter sa carrière actuelle, et devra, en plus de trouver un maître ou un tuteur et toutes les dotations nécessaires, dépenser 200 points d'expérience pour valider le changement.

Livret de Référence pour les PJ Version Alternative

Le Combat

Le Round

1) **Déterminer l'initiative*** (jeter 1D10+le chiffre des dizaines du score d'Agilité pour les actions physiques ou d'Intelligence pour les actions mentales, comme les sorts) puis l'ordre d'initiative en fonction des résultats.

2) **Actions** dans l'ordre d'initiative.

3) **Fin** du Round

*NB: On ne détermine l'initiative qu'une seule fois, au début du combat. L'ordre d'initiative n'est ensuite plus modifié, à moins qu'un événement imprévu (nouveaux combattants rentrant dans le combat, diversion, ou autre) ne force un instant l'attention des combattants ailleurs. Dans ce cas, un nouveau jet d'initiative est demandé et l'ordre d'initiative est recalculé.

Les Actions

Durant chaque round, chaque personnage a droit à 1 action, ni plus, ni moins. Il existe 3 types d'action:

1) **L'action complète:** Elle nécessite toute l'attention du personnage qui l'entreprend. Quand on entreprend une action complète, on ne peut entreprendre de demi-action.

2) **La demi-action:** une tâche simple (dégainer, se déplacer…). Un personnage peut entreprendre une ou deux demi-actions au lieu d'une action complète.

3) **L'action gratuite:** Il s'agit d'actions simples et ne demandant pas d'attention particulière (crier "Stop" par exemple, ou lâcher une arme). On peut avoir une action gratuite par round (en supplément de l'action de parade gratuite offerte par la possession d'une arme ou d'un bouclier en main gauche).

4) **L'action étendue:** Il s'agit d'"une action durant plus d'un round, comme incanter un sort complexe par exemple, ou crocheter une serrure.

A noter que:
- Un personnage ne peut effectuer **qu'une seule** action d'attaque par round.
- un personnage ne peut effectuer **qu'une seule** incantation par round.

Détails des Actions

Les Demi-Actions

Dégainer

Le personnage peut dégainer une arme ou tirer un petit objet (par exemple des composantes de sort) d'un sac ou d'une bourse. De la même façon, il peut décider de rengainer une arme au lieu de la dégainer.
Attaque standard:
L'assaillant porte UNE attaque, quel que soit le nombre d'Attaques affichées sur son profil "Attaques".

Parade:

Tant qu'il est conscient de l'attaque, le personnage peut tenter à chaque round de parer une, et une seule, attaque portée avec succès contre lui. Si le personnage tient une arme ou un bouclier dans la seconde main, la parade devient une action gratuite.
Posture défensive:
Le personnage ne porte aucun coup durant ce round. Cependant, toutes les attaques au corps à corps visant à le toucher soufrent d'un malus de -20%.

Visée:

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque de corps à corps. Si l'action suivante est une **Attaque Standard**, il bénéficie d'un bonus de +10% en CC (pour le corps à corps) ou en CT (pour les tirs) sur cette attaque uniquement. Si l'action suivante d'une action de visée n'est pas une **Attaque Standard** et que le round se termine, le bonus de la visée est perdu.

Incantation rapide:

Le personnage incante un sort et le lance. A noter que certains sorts particulièrement puissants ou complexes peuvent nécessiter une action étendue.

Mouvement:

Le personnage peut se déplacer d'une courte distance.

Se lever/Monter en selle:

Un personnage au sol peut se lever, ou un personnage debout monter sur la selle d'une monture.

Retenir l'action

Le personnage décide de ne pas agir pour le moment mais il décide de préparer une demi-action pour plus tard dans le round. Ceci peut par exemple permettre d'effectuer une Attaque standard puis, en Retenant un Action, de préparer une Parade pour plus tard dans le round. Si la demi-action préparée n'est pas utilisée à la fin du round, elle est perdue.

Les Actions Complètes

Charge:

L'assaillant effectue une charge en ligne droite sur son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +10% à sa CC pour le premier round de combat.

Attaque Rapide:

L'attaquant peut effectuer un nombre d'attaques égales à sa valeur d'**Attaques**. Il doit donc avoir au moins 2 attaques pour en profiter. Le personnage ne peut effectuer une Attaque Rapide avec une arme de tir que si son arme ne demande qu'une action gratuite pour la recharger. S'il a un pistolet dans chaque main, il peut utiliser deux de ses attaques, mais le tir avec la main non-directrice subira le malus standard de -20% pour utilisation d'une arme dans la main non-directrice.

Attaque Brutale:

Le personnage se jette dans la mêlée et assène un coup dévastateur, s'exposant ainsi aux coups ennemis. Le personnage gagne un bonus de +20% en CC, mais durant ce tour, il ne pourra ni parer, ni esquiver (même avec une parade gratuite due au combat à deux armes).

Attaque Prudente:

Le personnage est sur ses gardes et joue la sécurité. Ses attaques souffrent d'un malus de -10%, mais ses tentatives de parades et d'esquive bénéficient d'un bonus de +10% pour ce round.

Désengagement:

Le personnage rompt le combat et peut s'éloigner du corps à corps, mais il prend le temps de se protéger. Ainsi, il évite les ennuis. SI le combat avait été rompu avec une demi-action "Mouvement", tout adversaire au corps à corps avec le personnage ou tout adversaire sur son chemin obtenait une attaque gratuite contre lui en plus de leurs attaques standards.

Incantation Soutenue:

Le personnage décide de se concentrer pour lancer



son sort afin de bénéficier sur son jet du bonus offert par la compétence **Focalisation**.

Course:

Le personnage court à toute vitesse. Cela le rend plus dur à toucher à distance, mais le rend plus facile à toucher au corps à corps puisqu'il ne peut se défendre activement. Jusqu'au prochain tour, les attaques de tir sur lui subissent un malus de -20%. A contrario, toute personne l'attaquant au corps à corps obtiennent un bonus de +20%.

Les Actions à durée variable

Rechargement:

Recharger une arme de tir prend un temps dépendant de l'arme rechargée.

Utiliser une compétence:

Le personnage utilise une compétence. Cela peut constituer une action étendue.

Attaque et Défense

Effectuer une attaque:

1) Faire un jet d'attaque. Jeter 1D100. Le résultat doit être inférieur ou égal à la Capacité de Combat (CC) pour le corps à corps ou de la Capacité de Tir (CT) pour les tirs.

2) Déterminer la localisation. Pour cela, prenez votre résultat au jet d'attaque et inversez le chiffre des dizaines et celui des unités. Ensuite, comparez avec la table de localisation présente sur la fiche et déterminez la zone touchée. (*par exemple: Grungorm le nain effectue un jet d'attaque. Il possède une CC de 45 et obtient 14 sur sont jet de dé. C'est une attaque réussie. Pour déterminer la localisation, il prend son résultat au jet de CC, soit 14, et l'inverse, obtenant 41. Il compare avec la table de localisation et s'aperçoit que 41 correspond au Bras Gauche.*)

3) Déterminer les dégâts. Lancer 1D10 et ajouter les dégâts de l'arme. Le total indique les dégâts infligés.

4) Tenir compte de la protection de la victime. Soustraire aux dégâts le Bonus d'Endurance (BE) de la victime ainsi que les points d'armure dont dispose la zone touchée.

5) Déduire les points de dégâts restant du score de Blessure (B) de la victime.

Esquive et Parade:

Si un personnage est attaqué et que le jet d'attaque de l'opposant est réussi, il peut tenter de Parer ou d'Esquiver.

Pour parer, le personnage effectue au jet de CC. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique CC, la parade passe, et le personnage ne prend aucun dégât.

NB: Un personnage ne peut tenter qu'une parade par round.

L'Esquive est une compétence avancée (voir plus bas pour les compétences avancées), et seuls ceux qui l'ont apprise peuvent tenter un jet d'Esquive. Si une attaque est portée sur le personnage avec succès, il peut tenter d'esquiver. Un jet d'esquive réussi signifie qu'il évite le coup. L'esquive est une compétence dépendant de la caractéristique "Agilité". L'esquive est une action gratuite.

NB: Le personnage ne peut tenter qu'une esquive par round.

Important: on ne peut tenter de parer et d'esquiver la même attaque. La parade et l'esquive ne s'appliquent pas aux attaques à distance.

Le Combat à deux armes:

Beaucoup de guerriers combattent avec une arme dans chaque main. Les règles qui suivent s'appliquent quand vous combattez à deux armes:

1)Le personnage doit utiliser l'une des armes suivante dans la main directrice: Dague, Fléau, Fleuret, Arme à une main, Morgenstern ou Rapière.

2) Le personnage doit utiliser l'une des armes suivante dans son autre main: Rondache, Dague, Arme à une main, Main gauche, Bouclier ou Brise lame.

3) Le personnage peut utiliser n'importe quelle main, au choix, pour effectuer ses attaques. Manier deux armes ne confère pas d'attaque supplémentaire, mais offre une parade gratuite par round. Les attaques portées avec la main non-directrice sont effectuées avec un malus de -20% à la CC.

Le Tir

Tirer dans la mêlée:

Pour toucher une cible déjà engagée au corps à corps, le jet de CT soufre d'un malus de -20%

Portée Extrême:

Tirer au-delà de la longue portée est presque impossible, mais certains cas demandent ce genre d'action désespérée. Le maximum de la Portée Extrême correspond au double de la portée longue. Pour tirer, il doit d'abird consacrer une demi-action pour viser, puis effectuer une Attaque Standard. Son Attaque subit un malus de -30% à la CT.

La Fureur d'Ulric

Que une attaque est réussie, le total des dégâts est normalement égal à 1D10 plus les dégâts de l'arme utilisée. Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur le D10 de dégât, on considère qu'il a fait une attaque incroyablement brutale. Le Personnage doit immédiatement retenter un jet de CC avec les même modificateurs (malus ou bonus) que pour le jet initial. Un jet réussi attire les faveurs d'Ulric, le Dieu de l'Hiver et de la Guerre. Le joueur peut alors relancer 1D10 et l'ajouter au total des dégâts. S'il obtient un second 10, il peut relancer encore une fois (mais une seule) le D10 et ajouter le résultat au total de dégâts.
Exemple: Grungorm a réussit son attaque. Il obtient 10 sur son jet de dégâts. Ceci ajouté aux dégâts de son arme de 4, cela porte le total à 14. Il relance un jet de CC et réussit. Il jette donc un second D10 de dégâts et obtient 10 (le chanceux)! Il l'ajoute au total des dégâts: 14+10=24. Il rejette donc une ultime fois son dé de dégâts et obtient 6, qu'il rajoute à son total, et il obtient :10+4+10+6= 30 points de dégâts. Ulric est avec lui…

NB: Les sorts infligeant des dégâts sont aussi sujets à la Fureur d'Ulric. Mais le jet de CC pour confirmer la Fureur est remplacé par un jet de Force Mentale.

Blessures, Coups Critiques et Récupération

Niveaux de Blessure:

- Un personnage **légèrement Blessé** est un personnage dont le quota de points de Blessure a été entamé mais auquel il reste plus de 3 points de blessure. Sans soins médicaux, le personnage regagnera **un point de blessure par jour**.

- Un personnage **Gravement Blessé** est un personnage dont le quota de blessures oscille entre 3 points de blessure ou moins. Sans soins médicaux, le personnage regagnera **un point de blessure par semaine**. Toutes ses actions sont affublées d'un malus de -10%.

- Un personnage dont le quota de points de Blessure est réduit à 0 peut encore agir, mais il a été très gravement blessé. Il doit tenter un jet d'endurance avec un malus de -10% pour ne pas tomber inconscient. S'il ne tombe pas inconscient, toutes ses actions sont affublées d'un malus de -40%, et tout adversaire le frappant au corps à corps obtient un bonus de +30% (eh oui, les blessures mortelles, ça fait mal). Chaque round suivant, le personnage doit retenter un test d'endurance en augmentant à chaque fois le malus de -10%. Un combattant qui réussirait à tenir debout 4 rounds durant devrait donc effectuer son jet d'endurance au 5ème round passé à 0 blessures avec un malus de -50%.

- Un personnage Sonné ne peut effectuer aucune action (même s'il s'agit d'actions gratuites, comme esquiver). Ses adversaires profitent d'un bonus de +20% à la CC (et non à la CT) quand ils l'attaquent.

- Un personnage Sans Défense est un personnage qui ne peut riposter, est immobilisé, etc… Toutes les attaques au corps à corps contre lui touchent automatiquement, et elles infligent automatiquement 1D10 de dégâts supplémentaires.

Coups Critiques:

Lorsqu'un personnage subit plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de blessure, il subit un coup critique. Une fois la valeur de blessure réduite à 0, elle ne peut pas baisser plus. Il n'y a pas de "valeur négative" de Blessure. Un personnage réduit à 0 blessures est presque incapable de se battre (cf. plus haut).
Pour déterminer l'effet d'un coup critique, il faut déterminer la valeur critique et la localisation.
La valeur critique est obtenue en soustrayant les points de blessures restants aux dégâts occasionnés.
Par exemple: Grungorm donne un coup dévastateur et occasionne 13 points de dégâts. Son adversaire n'a plus que 5 points de blessures et est donc victime d'un coup critique. Il calcule donc la valeur critique, et obtient 13-5=8. La valeur critique est donc de +8.
La valeur critique ne peut jamais être supérieure à +10.
Une fois la valeur critique déterminée, l'attaquant jette 1D100 et consulte la table des coups critiques. En recoupant avec la valeur critique. Il obtient un nombre entre 1 et 10. Il ne lui reste plus qu'à vérifier l'effet de son résultat. Beaucoup d'effets critiques sont directement suivis de la mort de la victime, ou d'effets permanents (bras ou jambe coupée, par exemple).

Points de Destin et Points de Fortune

Tous les personnages commencent avec un certain nombre de Points de Destin. Un Point de Destin peut être utilisé pour éviter les pires catastrophes, comme la mort, l'amputation, la chute dans un gouffre sans fond… Quand un personnage dépense un Point de Destin, il le perd définitivement. Parfois, certaines actions spécialement héroïques (et effectuées sans usage de Point de Destin) peuvent permettre le regain d'un point, mais il s'agit d'un fait plus que rarissime.

Le nombre de Points de Destin d'un personnage détermine aussi son nombre de Points de Fortune. Ces points sont un capital quotidien lié aux Points de Destin. Les Points de Fortune, avant tout, sont un capital de points bonus se renouvelant quotidiennement. Ils représentent les petits coups de chance du personnage.
A noter: quand un personnage dépense un point de destin, et que son quota de Points de destin chute d'un, le capital de Points de Fortune baisse automatiquement d'1.
Exemple: Grungorm a 3 points de Destin. Chaque jour,

il possède donc un capital de 3 points de Fortune. Le premier jour, il utilise 2 points de fortune pour lui donner deux petits coups de pouce sous la forme de deux bonus à deux jets de compétence. Le lendemain, il aura regagné son capital complet de points de Fortune, et disposera encore de 3 points qu'il pourra dépenser dans la journée. Mais un combat acharné l'amène au bord de la mord. Ne désirant pas mourir, il dépense un point de destin, et son nombre de points de Destin passe à 2. Par conséquent, il ne pourra plus disposer que d'un capital de 2 points de fortune par jour désormais.

On peut dépenser les points de Fortune de la façon suivante:

1) Un joueur peut utiliser un Point de Fortune pour relancer un jet de caractéristique ou de compétence raté. Ceci ne s'applique pas à un jet de compétence étendu.

2) Il peut le dépenser pour, lors d'un round de combat, bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire.

3) Il peut dépenser un point de fortune pour doubler le score d'initiative.

4) Il peut dépenser un point de fortune pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour.

Compétences de base et Compétences avancées

Il existe deux type de compétences: les compétences de base, et les compétences complexes.
Les compétences de base représentent ce que tout le monde connaît, ces champs de compétences si ancrés dans la vie de tous les jours que tous les habitants du vieux monde en ont des rudiments. Si on désire faire un test avec une compétence de base alors qu'on ne l'a pas acquise, il faut effectuer un jet de caractéristique sous la caractéristique concernée. Par contre, la valeur de cette caractéristique est cependant divisée par 2.
Les compétences avancées sont, elles, issues d'un apprentissage intensif. Elles ne peuvent être acquises et comprise que via l'apprentissage. Aucune compétence avancée ne peut être utilisée sans avoir été acquise.

L'Expérience et les Carrières

1 – Promotions

On appelle "Promotion" une augmentations de 5% dans une caractéristique du Profil Principal ou de 1 dans une caractéristique du Profil Secondaire.
Chaque Carrière propose son lot de promotions. Une promotion peut être acquise en dépensant 100 points d'Expérience.

A noter: Quand une promotion est acquise, elle l'est dans l'absolu. Ainsi, les profils de carrières proposent les promotions en les comptant depuis le score de base à la création, *non-modifié par les promotions* proposées par les carrières précédentes. Par exemple: La carrière de Chasseur de Primes permet d'obtenir +10% (soit deux promotions) dans la caractéristique CT. La carrière de Franc Archer, débouché de la carrière de Chasseur de Primes, propose, elle, 7 promotions dans la caractéristique CT (soit +35%). Mais ces sept promotions sont comptées comme si le PJ n'avait eu aucune promotion dans ladite caractéristique.
Ainsi, un personnage ayant acheté 2 promotions en CT (soit un +10%) n'aura plus que 5 promotions (soit +25%) à acheter pour arriver au bout des promotions proposées par le Franc Archer.
Donc un personnage ayant suivit une carrière de chasseur de primes puis une carrière de franc archer finira avec un bonus total maximal à la CT de +35%, et non +45%.

2 – Compétences et talents

Si, à la création, le personnage obtient toutes les compétences et tous les talents de sa première carrière, il lui faudra ensuite les acheter. Ainsi, acheter une compétence ou un talent coûte 100 points d'expérience.
Parfois, il y a le choix entre deux compétences ou deux talents séparés par un "ou" (Coup Puissant ou Adresse au tir, par exemple). Dans ce cas, il est nécessaire de faire un choix. Ceci veut dire que, pour compléter la carrière, il n'est pas nécessaire de prendre les deux compétences, ou les deux talents, un seul suffit. Mais, si le personnage le désire, il peut tout de même décider de prendre l'un(e) et l'autre, à sa convenance.

3 – Achever et changer de carrière

Quand le personnage a acquis tous les talents, toutes les compétences et toutes les promotions de sa carrière, il l'a achevée. Il peut désirer prendre un peu plus de temps pour acheter talents et compétences optionnelles qu'il n'aurait pas prises (comme expliqué au-dessus). Quand il désire changer de carrière il faut avant tout que l'opportunité se présente (par exemple un maître qui lui enseignerait son nouveau métier), qu'il réunisse les dotations inhérentes à sa prochaine carrière, puis qu'il dépense 100 points d'expérience pour valider le changement.

Il est à noter qu'un PJ ne peut choisir sa nouvelle carrière que parmi les débouchés disponibles dans sa carrière actuelle. S'il désirait changer de carrière hors de ses débouchés (par exemple un chasseur de prime désirant devenir prêtre), il le peut. Il n'est à ce moment là pas obligé de compléter sa carrière actuelle, et devra, en plus de trouver un maître ou un tuteur et toutes les dotations nécessaires, dépenser 200 points d'expérience pour valider le changement.